Utilizarea
ADOBE® PHOTOSHOP® CS4

© 2008 Adobe Systems Incorporated. Toate drepturile rezervate.

Utilizarea Adobe® Photoshop® CS4 pentru Windows® şi Mac OS

Dacă acest ghid este distribuit cu software care include şi un acord pentru utilizatorul final, atunci atât ghidul, cât şi software-ul descris în acesta sunt furnizate pe bază de licenţă şi pot fi utilizate sau copiate numai în conformitate cu condiţiile prevăzute de licenţa respectivă. Cu excepţia situaţiilor permise de o astfel de licenţă, nicio parte a acestui ghid nu poate fi reprodusă, stocată pe un sistem de preluare sau transmisă prin orice mijloace - electronic, mecanic, de înregistrare sau altfel - fără permisiunea scrisă prealabilă a Adobe Systems Incorporated. Reţineţi faptul că întregul conţinut al acestui ghid este protejat prin legea drepturilor de autor, chiar dacă nu este distribuit împreună cu un software care include un acord de licenţă pentru utilizatorul final.

Conţinutul acestui ghid este furnizat exclusiv în scop informativ, poate fi modificat fără înştiinţare prealabilă şi nu trebuie considerat a fi un angajament din partea Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated nu îşi asumă nicio răspundere pentru eventualele erori sau inexactităţi care pot apărea în informaţiile conţinute în acest ghid.

Reţineţi că este posibil ca ilustraţiile şi imaginile pe care doriţi să le includeţi în proiectul dvs. să fie protejate în conformitate cu legea drepturilor de autor. Încorporarea neautorizată a unor astfel de materiale în creaţia dvs. poate constitui o încălcare a drepturilor proprietarului de drept. Asiguraţi-vă că aţi obţinut toate permisiunile necesare de la proprietarul drepturilor de autor.

Toate referirile la nume de companii din şabloanele eşantion sunt numai în scop demonstrativ şi nu sunt destinate să facă referire la nicio organizaţie reală.

Adobe, the Adobe logo, Adobe Garamond, Adobe Premiere, AdobePS, Acrobat, Acrobat Capture, After Effects, Caflisch Script, Creative Suite, Distiller, Dreamweaver, Fireworks, Flash, FrameMaker, GoLive, Illustrator, ImageReady, InCopy, InDesign, Lightroom, PageMaker, Photomerge, Photoshop, PostScript, Streamline, and Version Cue are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Microsoft, OpenType, Windows, and Windows Vista are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Apple, Mac, Macintosh, and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. IBM and OS/2 are trademarks of International Business Machines Corporation in the United States, other countries, or both. Java is a trademark or registered trademark of Sun Microsystems, Inc. in the United States and other countries. Intel is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and other countries. Helvetica is a registered trademark of trademark of Heidelberger Druckmaschinen AG exclusively licensed through Linotype Library GmbH, and may be registered in certain jurisdictions. All other trademarks are the property of their respective owners.

The Spelling portion of this product is based on Proximity Linguistic Technology. The Proximity Hyphenation System ©1989 All rights reserved Proximity Technology, Inc. Proximity and Linguibase are registered trademarks of Proximity Technology Inc.

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (www.apache.org).

This product contains either BISAFE and/or TIPEM software by RSA Data Security, Inc.

This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptosoft.com).

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

© 1994 Hewlett Packard Company.

Portions of this code are licensed from Apple Inc. under the terms of the Public Source License Version 2. The source code version of the licensed code and the license are available at www.opensource.apple.com/apsl.

PANTONE® Colors displayed in the software application or in the user documentation may not match PANTONE-identified standards. Consult current PANTONE Color Publications for accurate color. PANTONE® and other Pantone, Inc. trademarks are the property of Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2006. Pantone, Inc. is the copyright owner of color data and/or software which are licensed to Adobe Systems Incorporated to distribute for use only in combination with Adobe Photoshop. PANTONE Color Data and/or Software shall not be copied onto another disk or into memory unless as part of the execution of Adobe Photoshop.

e_Db is a licensed Product from Simple Software Solutions, Inc.

Portions include technology used under license from Autonomy, and are copyrighted.

This Program was written with MacApp®: ©1985-1988 Apple Computer, Inc. APPLE COMPUTER, INC. MAKES NO WARRANTIES WHATSOEVER, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, REGARDING THIS PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES WITH RESPECT TO ITS MERCHANTABILITY OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. The MacApp software is proprietary to Apple Computer, Inc. and is licensed to Adobe for distribution only for use in combination with Adobe Photoshop.

Portions contributed by Focoltone Color Matching System.

Portions contributed by Dainippon Ink and Chemicals, Inc.

Flash video compression and decompression is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. http://www.on2.com.

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (http://www.opensymphony.com/).

Portions contributed by Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com).

Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.(http://www.iis.fhg.de/amm/)

Copyright © 1995-2002 Opera Software ASA and its supplier. All rights reserved.

This product includes software developed by the IronSmith Project (www.ironsmith.org)

Notice to U.S. Government End Users: The Software and Documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Cuprins

Capitolul 1: Resurse

Activarea şi înregistrarea 1
Asistenţă şi suport 2
Serviciile, descărcările şi bonusurile 2
Noutăţi? 4

Capitolul 2: Spaţiul de lucru

Noţiuni de bază despre spaţiul de lucru 6
Panourile şi meniurile 14
Instrumente 19
Vizualizarea imaginilor 28
Riglele, grila şi ghidajele 37
Presetările, plug-in-urile şi preferinţele 42
Anularea şi panoul Istoric 47
Memoria şi performanţa 52
Gestionarea conexiunilor 54

Capitolul 3: Deschiderea şi importul imaginilor

Informaţii de bază despre imagini 56
Dimensiunea şi rezoluţia imaginii 59
Obţinerea imaginilor de la camere şi scanere 65
Crearea, deschiderea şi importul imaginilor 67
Plasarea fişierelor 72
Imaginile cu interval dinamic ridicat 75

Capitolul 4: Camera Raw

Introducere în Camera Raw 83
Parcurgerea, deschiderea şi salvarea imaginilor 89
Efectuarea ajustărilor de culoare şi tonale în Camera Raw 92
Modificarea imaginilor cu Camera Raw 101
Efectuarea ajustărilor locale în Camera Raw 104
Gestionarea setărilor Camera Raw 107

Capitolul 5: Culorile

Despre culori 112
Moduri de culoare 115
Conversia între modurile de culoare 117
Selectarea culorilor 124
panoul Kuler 133

Capitolul 6: Gestionarea culorilor

Înţelegerea gestionării culorilor 136
Păstrarea consecvenţei culorilor 138
Gestionarea culorilor imaginilor importate 142

Gestionarea culorilor documentelor pentru vizualizarea online 144
Verificarea culorilor 145
Gestionarea culorilor documentelor la tipărire 148
Lucrul cu profilurile de culoare 150
Setări pentru culoare 156

Capitolul 7: Ajustările de culori şi tonuri
Vizualizarea histogramelor şi a valorilor pixelilor 161
Înţelegerea ajustărilor de culori 167
Ajustarea culorilor şi tonurilor imaginii 173
Pregătirea imaginilor pentru tipar 188
Asocierea, înlocuirea şi amestecarea culorilor 191
Efectuarea ajustărilor rapide ale imaginilor 197
Aplicarea efectelor de culoare speciale imaginilor 203

Capitolul 8: Retuşarea şi transformarea
Ajustarea decupajului, rotirii şi canavalei 206
Retuşarea şi repararea imaginilor 211
Corectarea distorsiunii imaginii şi a zgomotului 221
Ajustarea clarităţii şi neclarităţii imaginilor 224
Transformarea obiectelor 230
Scalarea dependentă de conţinut 236
Filtrul Lichefiere 238
Punctul de fugă 245
Crearea imaginilor panoramice 260

Capitolul 9: Selectarea şi mascarea
Efectuarea selecţiilor 265
Ajustarea selecţiilor pixelilor 274
Deplasarea şi copierea pixelilor selectaţi 280
Ştergerea şi extragerea obiectelor 284
Canale 284
Salvarea selecţiilor şi utilizarea măştilor 289
Calcule de canale 297

Capitolul 10: Straturile
Noţiuni de bază despre straturi 300
Selectarea, gruparea şi legarea straturilor 305
Mutarea, stivuirea şi blocarea straturilor 307
Administrarea straturilor 313
Setarea opacităţii sau a amestecării 316
Efecte şi stiluri de straturi 321
Straturile de ajustare şi de umplere 330
Editarea fără distrugerea informaţiilor 332
Compoziţii Straturi 340
Mascarea straturilor 343

Capitolul 11: Pictura
Instrumente de pictură 353
Presetările pensulei 359
Crearea şi modificarea pensulei 361
Moduri de amestecare 373
Degradeuri 377
Umplerea şi conturarea selecţiilor, a straturilor şi a traseelor 381
Crearea şi gestionarea tiparelor 384

Capitolul 12: Despre desen
Desenarea elementelor de grafică vectorială 387
Desenarea formelor 388
Desenarea cu instrumentele Peniţă 392
Gestionarea traseelor 398
Editarea traseelor 401
Convertirea traseelor în chenare de selecţie şi invers 409
Adăugarea culorilor la trasee 411

Capitolul 13: Filtrele
Noţiuni de bază despre filtre 414
Referinţe despre efectele pentru filtre 419
Aplicarea anumitor filtre 428
Adăugarea efectelor de iluminare 431

Capitolul 14: Textul
Crearea textului 435
Editarea textului 438
Formatarea caracterelor 443
Fonturi 447
Spaţierea rândurilor şi a caracterelor 451
Scalarea şi rotirea textului 454
Formatarea paragrafelor 455
Crearea efectelor de text 461
Text asiatic 466

Capitolul 15: Salvarea şi exportul imaginilor
Salvarea imaginilor 472
Salvarea fişierelor PDF 476
Salvarea şi exportarea fişierelor în alte formate 485
Formate de fişiere 490
Metadatele şi notele 497
Adăugarea şi vizualizarea protecţiei Digimarc pentru drepturile de autor 499
Plasarea imaginilor Photoshop în alte aplicaţii 502

Capitolul 16: Tipărirea
Tipărirea din Photoshop 507
Tipărirea cu gestionarea culorilor 511
Tipărirea imaginilor cu o presă de tipar comercială 515

Tipărirea bicromiilor 523
Tipărirea culorilor spot 526

Capitolul 17: Imaginile Web

Lucrul cu imaginile Web 531
Felierea paginilor Web 533
Modificarea feliilor 536
Opţiunile de ieşire pentru felii 540
Optimizarea imaginilor 542
Opţiunile de optimizare a graficii Web 549
Setările de ieşire pentru imaginile Web 561

Capitolul 18: Clipurile video şi animaţia

Clipurile video şi animaţiile în Photoshop 565
Crearea imaginilor pentru clipul video 571
Importul fişierelor video şi al secvenţelor de imagini (Photoshop Extended) 576
Interpretarea lungimii clipului video (Photoshop Extended) 578
Pictarea cadrelor în straturile video (Photoshop Extended) 579
Editarea straturilor clipurilor video şi ale animaţiilor (Photoshop Extended) 583
Crearea cadrelor animaţiei 587
Crearea animaţiilor cu cronologie (Photoshop Extended) 594
Previzualizarea clipurilor video şi a animaţiilor 600
Salvarea şi exportul clipurilor video şi animaţiilor 604

Capitolul 19: Imaginile 3D şi tehnice

Prezentare generală 3D (Photoshop Extended) 612
Editarea şi rezultatul 3D (Photoshop Extended) 626
Fişierele DICOM (Photoshop Extended) 640
Măsurarea (Photoshop Extended) 644
Numărarea obiectelor dintr-o imagine (Photoshop Extended) 651
Photoshop şi MATLAB (Photoshop Extended) 653
Stivele de imagini (Photoshop Extended) 655

Capitolul 20: Automatizarea sarcinilor

Automatizarea cu acţiuni 658
Crearea acţiunilor 662
Procesarea unui lot de fişiere 666
Scripting 671
Crearea imaginilor grafice funcţie de date 672

Capitolul 21: Plug-inuri opţionale

Împachetări de imagini şi foi de contacte 678
Crearea de galerii foto Web 682
Extragerea unui obiect din fundalul său 689
Generarea unui tipar utilizând Creatorul tipare 691
Importul unei imagini cu ajutorul interfeţei TWAIN 693

Capitolul 22: Scurtături de la tastatură

Personalizarea scurtăturilor de la tastatură 694
Scurtături de la tastatură implicite 695

Index 721

Capitolul 1: Resurse

Înainte de a începe să utilizaţi software-ul, citiţi o prezentare generală a activării şi a numeroaselor resurse disponibile. Aveţi acces la fişiere video cu instrucţiuni, plug-in-uri, şabloane, comunităţi de utilizatori, seminarii, tutoriale, alimentări RSS şi multe altele.

Activarea şi înregistrarea

Asistenţa pentru instalare

Pentru asistenţă privind problemele de instalare, consultaţi Centrul de asistenţă la adresa www.adobe.com/go/cs4install_ro.

Activarea licenţei

În timpul procesului de instalare, software-ul Adobe contactează Adobe pentru finalizarea procesului de activare a licenţei. Nu sunt transmise date personale. Pentru mai multe informaţii despre activarea produsului, vizitaţi site-ul Web Adobe la adresa www.adobe.com/go/activation_ro.

O activare de licenţă retail pentru un singur utilizator acceptă două calculatoare. De exemplu, puteţi instala produsul pe un calculator desktop la serviciu şi pe un calculator laptop acasă. Dacă doriţi să instalaţi software-ul pe un al treilea calculator, dezactivaţi-l mai întâi pe unul din celelalte două calculatoare. Selectaţi Asistenţă > Dezactivare.

Înregistrarea

Înregistraţi produsul pentru a primi asistenţă gratuită la instalare, notificări despre actualizări şi alte servicii.

❖ Pentru înregistrare, urmaţi instrucţiunile afişate din caseta de dialog Înregistrare care apare după instalarea software-ului.

Dacă amânaţi înregistrarea, puteţi să înregistraţi produsul în orice moment, selectând Asistenţă > Înregistrare.

Programul de îmbunătăţire a produselor Adobe

După ce aţi utilizat software-ul Adobe de un anumit număr de ori, este posibil să fie afişată o casetă de dialog care vă întreabă dacă doriţi să participaţi la Programul de îmbunătăţire a produselor Adobe.

Dacă optaţi să participaţi, vor fi trimise către Adobe date despre utilizarea de către dvs. a software-ului Adobe. Nu sunt înregistrate sau trimise informaţii personale. Programul de îmbunătăţire a produselor Adobe colectează numai informaţii despre funcţiile şi instrumentele pe care le utilizaţi de despre frecvenţa utilizării acestora.

Puteţi opta să participaţi la sau să vă retrageţi din program în orice moment:

- Pentru a participa, selectaţi Asistenţă > Program de îmbunătăţire a produselor Adobe şi faceţi clic pe Da, particip.
- Pentru a opri participarea, selectaţi Asistenţă > Program de îmbunătăţire a produselor Adobe şi faceţi clic pe Nu, mulţumesc.

ReadMe

Un fişier ReadMe pentru software este disponibil online şi pe discul de instalare. Deschideţi fişierul pentru a citi informaţii importante despre subiecte precum următoarele:

- Cerinţele de sistem
- Instalarea (inclusiv dezinstalarea software-ului)
- Activarea şi înregistrarea
- Instalarea fonturilor
- Depanarea
- Asistenţa pentru clienţi
- Prevederi legale

Asistenţă şi suport

Asistenţa comunitară

Asistenţa comunitară este un mediu integrat pe adobe.com care vă furnizează acces la conţinutul generat de comunitate şi moderat de Adobe şi experţi în domeniu. Comentariile utilizatorilor vă ajută să găsiţi un răspuns. Căutaţi în Asistenţa comunitară pentru a găsi cel mai bun conţinut pe Web despre produsele şi tehnologiile Adobe, inclusiv aceste resurse:

- Clipuri video, tutoriale, recomandări şi tehnici, bloguri, articole şi exemple pentru designeri şi dezvoltatori.
- Asistenţa online completă, care este actualizată periodic şi este mai completă decât Asistenţa livrată împreună cu produsul. Dacă sunteţi conectat la Internet când accesaţi Asistenţa, aveţi acces automat la Asistenţa online completă în locul asistenţei parţiale livrate împreună cu produsul.
- Tot restul conţinutului de pe Adobe.com, inclusiv articolele din baza de informaţii, descărcările şi actualizările, Conexiunea pentru dezvoltatori şi altele.

Utilizaţi câmpul de căutare din interfaţa pentru utilizator a produsului pentru a accesa Asistenţa comunitară. Pentru un clip video despre Asistenţa comunitară, vizitaţi www.adobe.com/go/lrvid4117_xp_ro.

Alte resurse

Versiuni tipărite ale Asistenţei online complete sunt disponibile contra costul expedierii şi al manipulării la adresa www.adobe.com/go/store_ro. Asistenţa online include de asemenea o legătură la versiunea completă, actualizată, în format PDF a Asistenţei.

Vizitaţi site-ul Web de asistenţă Adobe la adresa www.adobe.com/ro/support pentru a afla despre opţiunile de asistenţă tehnică gratuite şi contra cost.

Serviciile, descărcările şi bonusurile

Vă puteţi îmbunătăţi produsul prin integrarea unei varietăţi de servicii, plug-inuri şi extensii în produsul dvs. Puteţi de asemenea să descărcaţi eşantioane şi alte elemente pentru a vă ajuta în timpul lucrului.

Serviciile online Adobe Creative

Adobe® Creative Suite® 4 include noi funcţii online care aduc puterea reţelei Web pe calculatorul dvs. Utilizaţi aceste funcţii pentru a vă conecta la comunitate, pentru a colabora şi a obţine mai mult de la instrumentele Adobe. Puternicele servicii Creative online vă permită să efectuaţi sarcini de la potrivirea culorilor la conferinţele de date. Serviciile se integrează fără probleme cu aplicaţiile desktop pentru a vă permite îmbunătăţirea rapidă a fluxurilor de lucru existente. Unele servicii oferă funcţionalitate totală sau parţială şi când sunteţi offline.

Vizitaţi Adobe.com pentru a afla mai multe despre serviciile disponibile. Unele aplicaţii Creative Suite 4 includ aceste oferte iniţiale:

Panoul Kuler™ Creaţi, partajaţi şi exploraţi rapid teme de culori online.

Adobe® ConnectNow Colaboraţi cu echipele de lucru dispersate, prin Web, partajare voce, date şi multimedia.

Centrul de resurse Accesaţi instantaneu tutoriale, fişiere eşantion şi extensii pentru aplicaţiile video digitale de la Adobe.

Pentru informaţii despre gestionarea serviciilor, consultaţi site-ul Web Adobe la adresa www.adobe.com/go/learn_creativeservices_ro.

Adobe Exchange

Vizitaţi Adobe Exchange la adresa www.adobe.com/go/exchange_ro pentru a descărca eşantioane şi mii de plug-inuri şi extensii de la Adobe şi dezvoltătorii terţi. Plug-inurile şi extensiile vă pot ajuta să automatizaţi sarcini, să personalizaţi fluxuri de lucru, să creaţi efecte profesioniste specializate şi multe altele.

Descărcările Adobe

Vizitaţi www.adobe.com/go/downloads_ro pentru a găsi actualizări gratuite, probe şi alte tipuri de software util.

Laboratoarele Adobe

Laboratoarele Adobe de la adresa www.adobe.com/go/labs_ro vă oferă oportunitatea experimentării şi evaluării tehnologiilor şi produselor noi şi în curs de dezvoltare de la Adobe. Prin Laboratoarele Adobe, aveţi acces la resurse precum:

- Software şi tehnologii înainte de lansare
- Eşantioane de cod şi cele mai bune practici pentru accelerarea procesului de învăţare
- Versiuni timpurii ale produsului şi ale documentaţiei tehnice
- Forumuri, conţinut bazat pe wiki şi alte resurse de colaborare care vă ajută să interacţionaţi cu utilizatorii interesaţi de aceleaşi subiecte.

Laboratoarele Adobe cultivă un proces de dezvoltare de software în colaborare. În acest mediu, clienţii devin repede productivi cu noile produse şi tehnologii. Adobe Labs este de asemenea un forum pentru feedback rapid. Echipele de dezvoltare Adobe utilizează acest feedback pentru a crea software care să satisfacă necesităţile şi aşteptările comunităţii.

Adobe TV

Vizitaţi Adobe TV la adresa http://tv.adobe.com pentru a viziona clipuri video instructive şi inspiratoare.

Bonusurile

Discul de instalare conţine o varietate de bonusuri care vă ajută să beneficiaţi la maxim de software-ul Adobe. Unele bonusuri sunt instalate pe calculator în timpul procesului de configurare; altele se află pe disc.

Pentru a vizualiza bonusurile instalate în timpul procesului de configurare, navigaţi la dosarul aplicaţiei de pe calculator.

- Windows®: *[unitate de pornire]*\Fişiere program\Adobe\*[aplicaţia Adobe]*
- Mac OS®: *[unitate de pornire]*/Applications/*[aplicaţia Adobe]*

Pentru a vizualiza bonusurile de pe disc, navigaţi la dosarul Bonusuri din dosarul pentru limba dvs. de pe disc. Exemplu:

- /Română/Bonusuri/

Noutăţi?

Noi funcţii Photoshop

Panoul Ajustări

Accesaţi rapid controalele necesare pentru a ajusta în mod nedistructiv culorile şi tonurile unei imagini din panoul Ajustări. Include controale şi presetări de imagine într-o singură locaţie. Consultaţi “Prezentare generală a panoului Ajustări” la pagina 168.

Panoul Măşti

Creaţi rapid măşti exacte în panoul Măşti. Panoul Măşti oferă instrumente şi opţiuni pentru a crea măşti editabile bazate pe pixeli şi vectori, a ajusta densitatea şi conturarea progresivă a măştilor şi a selecta obiecte care nu sunt alăturate. Consultaţi “Mascarea straturilor” la pagina 343.

Compunerea avansată

Creaţi compoziţii mai exacte utilizând comanda îmbunătăţită Aliniere automată straturi şi utilizaţi alinierea sferică pentru a crea panorame de 360 de grade. Comanda îmbunătăţită Amestecare automată straturi amestecă uşor culorile şi umbrele şi extinde adâncimea câmpului, corectând deformarea vignetelor şi distorsiunile obiectivului. Consultaţi “Retuşarea şi transformarea” la pagina 206.

Rotirea canavalei

Faceţi clic pentru a întoarce uşor canavalele dvs. pentru o vizualizare nedistructivă la orice unghi doriţi. Consultaţi “Ajustarea decupajului, rotirii şi canavalei” la pagina 206.

Panoramare şi zoom mai line

Navigaţi foarte uşor în orice zonă a unei imagini cu panoramare şi zoom mai line. Menţineţi claritatea pe măsură ce măriţi la pixeli individuali şi editaţi cu uşurinţă la cel mai înalt nivel de mărire cu noua Grilă de pixeli. Consultaţi “Vizualizarea imaginilor” la pagina 28.

Procesare mai eficientă a imaginilor brute în Camera Raw

Aplicaţi corecţii pe anumite suprafeţe ale unei imagini utilizând plug-inul Camera Raw 5.0, obţineţi calitate de conversie superioară şi aplicaţi vignete postdecupaj pe imagini. Consultaţi “Camera Raw” la pagina 83.

Flux de lucru Lightroom îmbunătăţit

Integrarea îmbunătăţită între Photoshop CS4 şi Photoshop® Lightroom® 2 vă permite să deschideţi fotografiile din Lightroom în Photoshop şi să reveniţi instantaneu în Lightroom. Fuzionaţi automat fotografii din Lightroom în panorame, deschise ca imagini HDR sau ca fişiere Photoshop cu mai multe straturi.

Gestionare eficientă a fişierelor cu Adobe® Bridge CS4

Bucuraţi-vă de gestionarea eficientă a materialelor·vizuale cu Adobe Bridge CS4, beneficiind de o pornire mai rapidă, spaţii de lucru corespunzătoare pentru fiecare sarcină şi posibilitatea de a crea galerii Web şi imagini de contact în PDF. Consultaţi Lucrul cu Adobe Bridge.

Opţiuni de tipărire puternice

Motorul de tipărire Photoshop CS4 oferă integrare strânsă cu cele mai cunoscute imprimante, capacitatea de a previzualiza zone ale imaginilor în afara gamei şi asistenţă pentru tipărire pe 16 biţi pe Mac OS. Consultaţi “Tipărirea” la pagina 507.

Accelerarea 3D

Activaţi Desenarea OpenGL pentru a accelera operaţiile 3D. Consultaţi “Despre OpenGL” la pagina 613.

Instrumente 3D extinse

Pictaţi direct pe modelele 3D, împachetaţi imagini 2D în jurul formelor 3D, convertiţi forme în degrade în obiecte 3D, adăugaţi adâncime straturilor şi textului şi exportaţi în formate 3D obişnuite. Consultaţi “Imaginile 3D şi tehnice” la pagina 612.

Performanţă mai mare pe imagini foarte mari (numai în Windows)

Lucraţi mai rapid cu imagini foarte mari, profitând de RAM-ul suplimentar. (Necesită un calculator pe 64 de biţi, cu o versiune Microsoft Windows Vista® pe 64 de biţi).

Capitolul 2: Spaţiul de lucru

Spaţiul de lucru Adobe® Photoshop® CS4 este conceput pentru a vă ajuta să vă concentraţi asupra creării şi editării imaginilor. Spaţiul de lucru include meniuri şi o varietate de instrumente şi panouri pentru vizualizarea, editarea şi adăugarea elementelor în imaginile dvs.

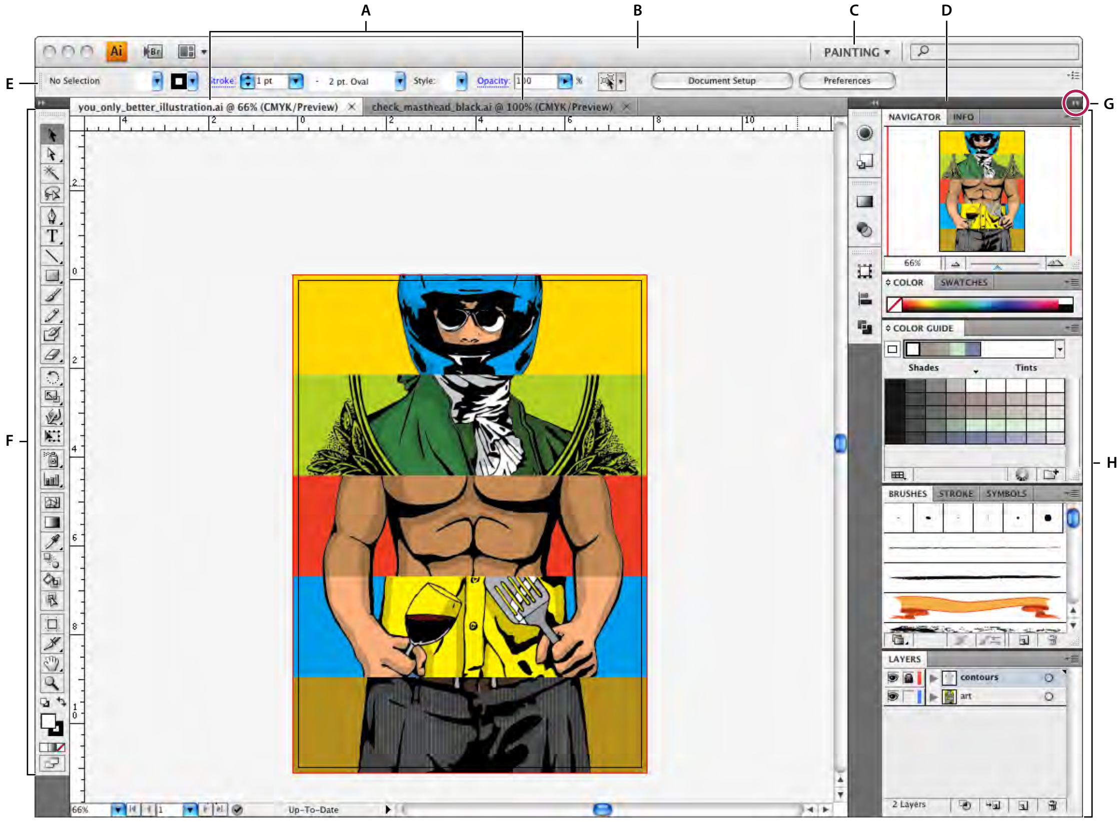
Pentru un clip video despre editarea şi fuzionarea imaginilor din Lightroom, consultaţi www.adobe.com/go/lrvid4001_ps_ro.

Noţiuni de bază despre spaţiul de lucru

Prezentare generală a spaţiului de lucru

Creaţi şi manipulaţi documentele şi fişierele utilizând diverse elemente precum panouri, butoane, bare şi ferestre. Orice aranjare a acestor elemente se numeşte *spaţiu de lucru*. Spaţiile de lucru ale diverselor aplicaţii din Adobe® Creative Suite® 4 au acelaşi aspect, astfel încât să puteţi trece cu uşurinţă de la o aplicaţie la alta. Puteţi adapta, de asemenea, fiecare aplicaţie la modul în care lucraţi, prin selectarea unuia dintre spaţiile de lucru prestabilite sau prin crearea unuia propriu.

Chiar dacă macheta prestabilită a spaţiului de lucru variază de la un produs la altul, puteţi manipula elementele în moduri similare în toate spaţiile.


A
B
C
D
E
F
G
H
PAINTING
No Selection
Stroke:
1 pt
2 pt. Oval
Style:
Opacity:
100
Document Setup
Preferences
you_only_better_illustration.ai @ 66% (CMYK/Preview)
check_masthead_black.ai @ 100% (CMYK/Preview)
NAVIGATOR
INFO
66%
COLOR
SWATCHES
COLOR GUIDE
Shades
Tints
BRUSHES
STROKE
SYMBOLS
LAYERS
contours
art
2 Layers
Up-To-Date

Spaţiul de lucru implicit în Illustrator
A. *Ferestre Document cu file* ***B.*** *Bară de aplicaţii* ***C.*** *Comutator pentru spaţii de lucru* ***D.*** *Bară de titlu a panoului* ***E.*** *Panoul Control*
F. *Panoul Instrumente* ***G.*** *Butonul Restrângere la pictograme* ***H.*** *Patru grupuri de panouri andocate vertical*

- *Bara Aplicaţie* din partea superioară conţine un comutator pentru spaţiile de lucru, meniuri (numai Windows) şi alte controale de aplicaţie. În Mac pentru anumite produse, îl puteţi afişa sau ascunde utilizând meniul Fereastră.
- *Panoul Instrumente* conţine instrumente pentru crearea şi editarea imaginilor, ilustraţiilor, elementelor de pagină ş.a.m.d. Instrumentele similare sunt grupate.
- *Panoul Control* afişează opţiuni pentru instrumentul selectat curent. Panoul Control este cunoscut şi ca bară de opţiuni în Photoshop. (Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® şi Adobe Fireworks® nu au panoul Control).
- Flash, Dreamweaver şi Fireworks au un instrumente *Inspector proprietăţi* care afişează opţiunile pentru elementul sau instrumentul selectat curent.
- *Fereastra Document* afişează fişierul la care lucraţi. Fereastra Document poate avea file şi, în unele cazuri, poate fi grupată şi andocată.
- *Panourile* vă ajută să vă monitorizaţi şi modificaţi lucrul. Exemplele includ Cronologie din Flash, panoul Straturi din Adobe Photoshop® şi panoul Stiluri CSS din Dreamweaver. Panourile pot fi grupate, suprapuse sau andocate.

- Pe Mac, *Cadrul aplicației* grupează toate elementele spațiului de lucru într-o singură fereastră integrată care vă permite să tratați aplicația ca pe o singură unitate. Când mutați sau redimensionați Cadrul aplicației sau oricare din elementele acestuia, toate elementele din interior sunt modificate pentru a evita suprapunerile. Panourile nu dispar când comutați aplicația sau când faceți accidental clic în afara aplicației. Dacă lucrați cu două sau mai multe aplicații, puteți poziționa fiecare aplicație alăturat pe ecran sau pe mai multe monitoare. Dacă preferați interfața pentru utilizator Mac tradițională, cu formă liberă, puteți dezactiva Cadrul aplicației. În Adobe Illustrator®, de exemplu, selectați Fereastră > Cadru aplicație pentru activarea sau dezactivarea acestuia. (În Flash, Cadrul aplicației este activat permanent. Dreamweaver nu utilizează un Cadru aplicație).

Ascunderea sau afişarea tuturor panourilor

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Pentru a ascunde sau afişa toate panourile, inclusiv panoul Instrumente şi panoul Control, apăsați tasta Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Pentru a afişa sau ascunde toate panourile cu excepția panoului Instrumente şi a panoului Control, apăsați tastele Shift+Tab.

Puteți afişa temporar panouri ascunse dacă opțiunea Afişare automată panouri ascunse este selectată în Preferințe interfață. Este în permanență activat în Illustrator. Deplasați cursorul spre marginea ferestrei pentru aplicații (Windows®) sau spre marginea monitorului (Mac OS®) şi treceți-l peste banda afişată.

- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Pentru a ascunde sau afişa toate panourile, apăsați tasta F4.

Opțiuni de afişare a panourilor

❖ Faceți clic pe pictograma pentru meniul panoului ▾☰ din colțul din dreapta sus al panoului.

Puteți deschide meniul unui panou când panoul este minimizat.

(Illustrator) Ajustarea luminozității panoului

❖ În preferințele interfeței pentru utilizator, mişcați glisorul Luminozitate. Acest control afectează toate panourile, inclusiv panoul de control.

Reconfigurarea panoului Instrumente

Puteți afişa instrumentele din panoul Instrumente într-o singură coloană sau în două coloane alăturate. (Această caracteristică nu este disponibilă în panoul Instrumente din Fireworks şi Flash).

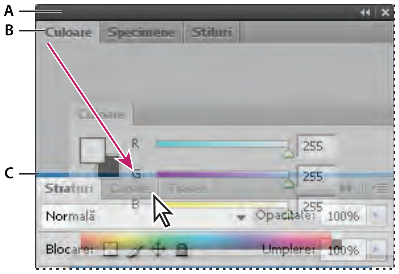
În InDesign şi în InCopy, puteți comuta de la afişarea pe o singură coloană la cea pe două coloane (sau pe un singur rând), setând o opțiune preferințele pentru interfață.

❖ Faceți clic pe săgeata dublă din partea de sus a panoului Instrumente.

Gestionați ferestrele şi panourile

Puteți crea un spațiu de lucru prestabilit prin mutarea şi manipularea ferestrelor Document şi panourilor. Puteți de asemenea să salvați spațiile de lucru şi să treceți de la unul la altul.

Notă: *Următoarele exemple utilizează Photoshop în scop demonstrativ. Spațiul de lucru se comportă la fel în toate produsele.*



Zona de plasare albastră indică faptul că panoul Culoare va fi andocat independent deasupra grupului de panouri Straturi.
A. *Bară de titlu* ***B.*** *Filă* ***C.*** *Zonă de plasare*

În Photoshop, puteți modifica dimensiunea fontului textului în panoul Control, în panouri și în sfaturile de ecran. Selectați o dimensiune din meniul Dimensiune font UI din Preferințe interfață.

Gestionarea ferestrelor Document

Când deschideți mai multe fișiere, ferestrele Document sunt aranjate ca file.

- Pentru a rearanja ordinea ferestrelor Document în file, trageți fila unei ferestre într-o nouă locație din grup.
- Pentru a andoca o fereastră Document dintr-un grup de ferestre, trageți fila ferestrei în afara grupului.
- Pentru a andoca o fereastră Document într-un grup separat de ferestre Document, trageți fereastra în grup.

  Notă: *Dreamweaver nu acceptă andocarea și anularea andocării ferestrelor Document. Utilizați butonul Minimizare al ferestrei Document pentru a crea ferestre flotante.*

- Pentru a crea grupuri de documente suprapuse sau mozaicate, trageți fereastra într-una din zonele de plasare aflate de-a lungul marginii de sus, de jos sau laterale a altei ferestre. De asemenea, puteți selecta o machetă pentru grup, utilizând butonul Machetă din bara Aplicație.

  Notă: *Unele produse nu acceptă această funcționalitate. Totuși, produsul dvs. poate dispune de comenzile În cascadă și Mozaic în meniul Fereastră, pentru a vă ajuta să vă dispuneți documentele.*

- Pentru a comuta la alt document dintr-un grup de file în timpul tragerii unei selecții, trageți selecția peste fila documentului pentru un moment.

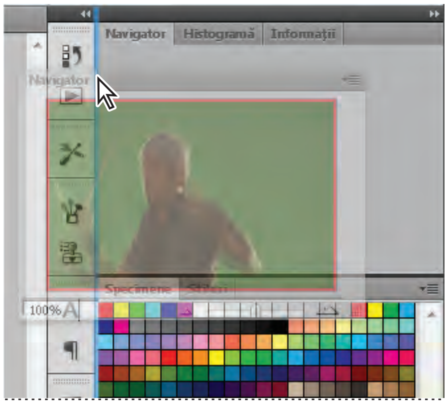
  Notă: *Unele produse nu acceptă această funcționalitate.*

Andocarea şi anularea andocării panourilor

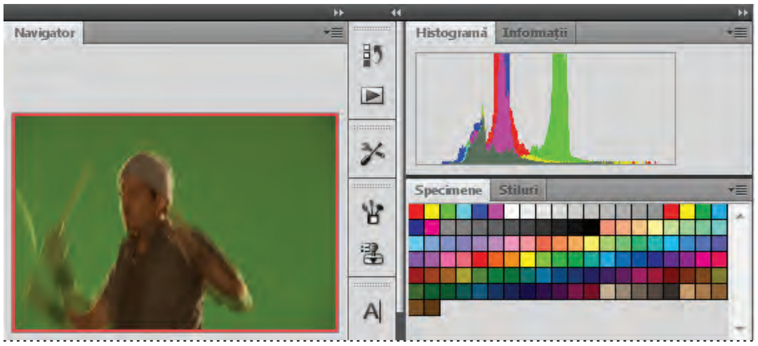
O *andocare* reprezintă o colecție de panouri sau de grupuri de panouri afişate împreună, în general orientate vertical. Andocați şi anulați andocarea panourilor, deplasându-le în interiorul şi în afara unei andocări.

Notă: *Andocarea nu este acelaşi lucru cu suprapunerea. O stivă este o colecție de panouri sau grupuri de panouri flotante, alăturate de sus în jos.*

- Pentru a andoca un panou, trageți fila panoului în interiorul andocării, în partea de sus, de jos sau între alte panouri.
- Pentru a andoca un grup de panouri, trageți grupul de bara sa de titlu (bara solidă goală de deasupra filelor) în interiorul andocării.
- Pentru a elimina un panou sau un grup de panouri, trageți-l în afara andocării, de fila sau de bara sa de titlu. Puteți să-l trageți într-o altă andocare sau să-l lăsați flotant, liber.



Tragerea panoului Navigator într-o andocare nouă, indicată prin evidenţiere verticală cu albastru



Panoul Navigator aflat acum în andocarea sa

Puteţi împiedica panourile să umple întreg spaţiul unei andocări. Trageţi marginea de jos a andocării în sus astfel încât să nu se mai întâlnească cu marginea spaţiului de lucru.

Deplasarea panourilor

Pe măsură ce deplasaţi panourile, vedeţi *zone de plasare* evidenţiate cu albastru, zone în care puteţi muta panoul. De exemplu, puteţi deplasa un panou în sus sau în jos într-o andocare, trăgându-l în zona de plasare îngustă albastră, care apare deasupra sau dedesubtul altui panou. Dacă trageţi panoul într-o zonă care nu este o zonă de plasare, panoul rămâne liber în spaţiul de lucru.

- Pentru a deplasa un panou, trageţi de fila acestuia.
- Pentru deplasarea unui grup de panouri sau a unei stive de panouri flotante, trageţi bara de titlu.

Apăsaţi Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) în timp de deplasaţi un panou, pentru a împiedica andocarea acestuia. Apăsaţi Esc la deplasarea unui panou pentru a anula operaţia.

***Notă:** Andocarea este staţionară şi nu poate fi deplasată. Totuşi, puteţi crea grupuri de panouri sau stive şi le puteţi muta oriunde.*

Adăugarea şi eliminarea panourilor

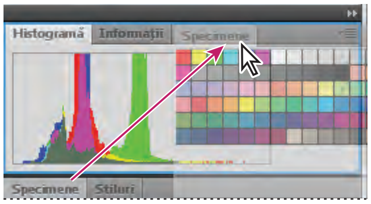
Dacă eliminaţi toate panourile dintr-o andocare, andocarea dispare. Creaţi o andocare prin deplasarea panourilor spre marginea din dreapta a spaţiului de lucru până la afişarea unei zone de plasare.

- Pentru a elimina un panou, faceţi clic-dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac) pe fila acestuia şi selectaţi Închidere, sau debifaţi-l din meniul Fereastră.

- Pentru adăugarea unui panou, selectaţi-l din meniul Fereastră şi andocaţi-l oriunde doriţi.

Manipularea grupurilor de panouri

- Pentru a muta un panou într-un grup, trageţi fila panoului în zona de plasare evidenţiată din grup.

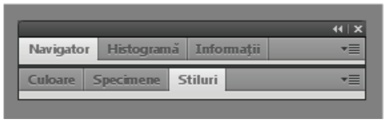


Adăugarea unui panou la un grup de panouri

- Pentru a rearanja panouri într-un grup, trageţi fila unui panou într-o locaţie nouă din grup.
- Pentru a elimina un panou dintr-un grup astfel încât să rămână liber, trageţi de fila panoului în afara grupului.
- Pentru a deplasa un grup, trageţi bara de titlu (zona de deasupra filelor).

Panourile flotante suprapuse

Când trageţi un panou în afara andocării dar nu în zona de plasare, panoul este flotant. Panoul flotant vă permite să îl amplasaţi oriunde în spaţiul de lucru. Puteţi suprapune panourile flotante sau grupurile de panouri astfel încât acestea să se deplaseze ca o unitate când trageţi bara de titlu situată cel mai sus. (Panourile care fac parte dintr-o andocare nu pot fi suprapuse sau deplasate ca un întreg în acest mod).



Panouri suprapuse libere

- Pentru suprapunerea panourilor flotante, trageţi un panou de fila acestuia în zona de plasare din partea de jos a unui alt panou.
- Pentru a schimba ordinea de suprapunere, trageţi un panou în sus sau în jos, de fila sa.

  Notă: *Asiguraţi-vă că eliberaţi fila deasupra zonei înguste de plasare dintre panouri, nu în zona largă de plasare dintr-o bară de titlu.*

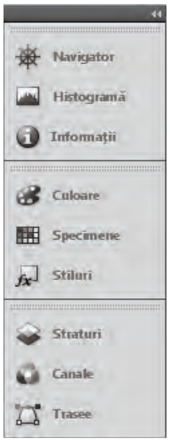
- Pentru a elimina un panou sau un grup de panouri din suprapunere, astfel încât să fie liber, trageţi fila sau bara de titlu a acestuia în afara suprapunerii.

Redimensionarea panourilor

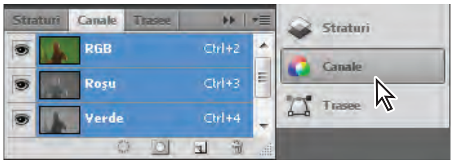
- Pentru minimizarea sau maximizarea unui panou, grup de panouri sau stivă de panouri, faceţi dublu clic pe o filă. Puteţi efectua de asemenea clic simplu pe zona filelor (spaţiul liber de lângă file).
- Pentru a redimensiona un panou, trageţi de orice latură a panoului. Anumite panouri, precum panoul Culoare din Photoshop, nu pot fi redimensionate prin tragere.

Manipularea panourilor restrânse la pictograme

Puteţi restrânge panourile la pictograme pentru a reduce aglomeraţia în spaţiul de lucru. În unele cazuri, panourile sunt restrânse la pictograme în spaţiul de lucru prestabilit.



Panouri restrânse la pictograme



Panouri expandate din pictograme

- Pentru a restrânge sau a expanda toate pictogramele de panouri dintr-o andocare, faceți clic pe săgeata dublă din partea de sus a andocării.
- Pentru a expanda o singură pictogramă de panou, faceți clic pe aceasta.
- Pentru a redimensiona pictogramele de panouri astfel încât să vedeți numai pictogramele (nu și etichetele), ajustați lățimea andocării până la dispariția textului. Pentru a afișa din nou textul pictogramei, lățiți andocarea.
- Pentru a restrânge un panou expandat înapoi la pictogramă, faceți clic pe fila sau pictograma panoului sau faceți clic pe săgeata dublă din bara de titlu a panoului.

  În cazul anumitor produse, dacă selectați Autocomprimare panouri cu pictograme din preferințele Interfață sau Opțiuni interfață utilizator, un panou cu pictograme extins se comprimă automat când faceți clic în exteriorul acestuia.

- Pentru a adăuga un panou flotant sau un grup de panouri flotante la o andocare de pictograme, trageți-l de fila sau de bara sa de titlu. (Panourile sunt restrânse automat la pictograme când sunt adăugate la o andocare de pictograme).
- Pentru a muta o pictogramă de panou (sau un grup de pictograme de panouri), trageți pictograma. Puteți trage panourile cu pictograme în sus și în jos în andocare, în alte andocări (unde sunt afișate cu stilul de panou al andocărilor respective) sau în afara andocării (unde sunt afișate ca panouri flotante extinse).

Restaurarea spațiului de lucru prestabilit

- Selectați spațiul de lucru prestabilit din comutatorul de spații de lucru din bara Aplicații.
- (Photoshop) Selectați Fereastră > Spațiu de lucru > Spațiu de lucru prestabilit.
- (InDesign, InCopy) Selectați Fereastră > Spațiu de lucru > Resetare *[Nume spațiu de lucru]*.

Salvarea şi comutarea spațiilor de lucru

Prin salvarea dimensiunii şi poziției curente a panourilor drept spațiu de lucru denumit, puteți să restabiliți spațiul de lucru respectiv, chiar dacă deplasați sau închideți un panou. Numele spațiilor de lucru salvate sunt afişate în comutatorul de spații de lucru din bara Aplicații.

În Photoshop, spațiul de lucru salvat poate include un set specific de meniuri şi de comenzi rapide de la tastatură.

Salvarea unui spațiu de lucru personalizat

1. Cu spațiul de lucru în configurația pe care doriți s-o salvați, efectuați una dintre următoarele acțiuni:
    - (Photoshop, Illustrator) Selectați Fereastră > Spațiu de lucru > Salvare spațiu de lucru.
    - (InDesign, InCopy) Selectați Fereastră > Spațiu de lucru > Spațiu de lucru nou.
    - (Dreamweaver) Selectați Fereastră > Machetă spațiu de lucru > Spațiu de lucru nou.
    - (Flash) Selectați Spațiu de lucru nou din comutatorul de spații de lucru din bara Aplicații.
    - (Fireworks) Selectați Salvare curent din comutatorul de spații de lucru din bara Aplicații.
2. Introduceți un nume pentru spațiul de lucru.
3. (Photoshop, InDesign) Din Captură, selectați una sau mai multe opțiuni:

    Locații panouri Salvează locațiile curente pentru panouri.

    Scurtături de la tastatură Salvează setul curent de comenzi rapide de la tastatură (numai în Photoshop).

    Meniuri Salvează setul curent de meniuri.
4. Faceți clic pe OK sau pe Salvare.

Afişarea sau comutarea spațiilor de lucru

❖ Selectați un spațiu de lucru din comutatorul de spații de lucru din bara Aplicații.

În Photoshop puteți atribui comenzi rapide de la tastatură tuturor spațiilor de lucru pentru a putea naviga mai rapid între ele.

Ştergerea unui spațiu de lucru personalizat

- Selectați Gestionare spații de lucru din comutatorul de spații de lucru din bara Aplicații, selectați spațiul de lucru, apoi faceți clic pe Ştergere. (Opțiunea nu este disponibilă în Fireworks).
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Selectați Ştergere spațiu de lucru din comutatorul de spații de lucru.
- (Illustrator) Selectați Fereastră > Spațiu de lucru > Gestionare spații de lucru, selectați spațiul de lucru dorit şi faceți clic pe pictograma Ştergere.
- (InDesign) Selectați Fereastră > Spațiu de lucru > Ştergere spațiu de lucru, selectați spațiul de lucru dorit şi faceți clic pe Ştergere.

(Photoshop) Pornirea cu cele mai recente locații ale panourilor sau cu cele prestabilite

Când porniți Photoshop, panourile pot să apară în locațiile lor inițiale prestabilite sau pot să apară în ultima configurație utilizată.

În Preferințe interfață:

- Pentru a afişa panourile în cele mai recente locații la pornire, selectați Reținere locații panouri.
- Pentru a afişa panourile în locațiile prestabilite la pornire, debifați Reținere locații panouri.

Afişarea sau ascunderea sugestiilor pentru instrumente

❖ Selectaţi sau deselectaţi Afişare sugestii instrumente din Preferinţe interfaţă.

Notă: *Este posibil ca sugestiile pentru instrumente să nu fie disponibile în unele casete de dialog.*

Adobe Bridge

Adobe® Bridge este o aplicaţie multi-platformă inclusă în componentele Adobe® Creative Suite® 4. Adobe Bridge vă ajută să localizaţi, organizaţi şi parcurgeţi elemente pentru tipărire, Web, video şi crearea de conţinut mobil. Puteţi să porniţi Bridge din majoritatea componentelor Creative Suite şi să-l utilizaţi pentru a accesa atât elemente Adobe, cât şi elemente non-Adobe.

Din Adobe Bridge, puteţi:

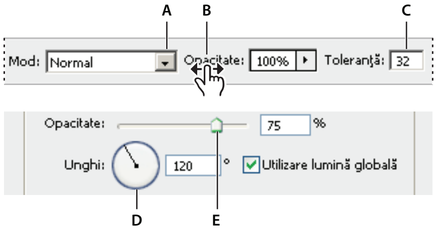
- Să gestionaţi imagini, fişiere video şi audio: Previzualizaţi, căutaţi, sortaţi şi procesaţi fişiere în Adobe Bridge, fără a deschide aplicaţii individuale. De asemenea, puteţi să editaţi metadatele pentru fişiere şi să utilizaţi aplicaţia Adobe Bridge pentru plasarea fişierelor în documente, proiecte sau compoziţii.
- Să gestionaţi fotografii personale: Importaţi şi editaţi fotografiile de pe cardul aparatului foto digital, grupaţi fotografiile corelate în stive, deschideţi sau importaţi fişiere în formatul brut al camerei şi editaţi setările acestora fără a porni Photoshop.
- Să lucraţi cu elemente gestionate de Adobe Version Cue®.
- Să efectuaţi activităţi automate, precum comenzi în lot.
- Să sincronizaţi setările de culoare între componentele Creative Suite cu culori gestionate.

Panourile şi meniurile

Introducerea valorilor în panouri, casete de dialog şi în bara de opţiuni

❖ Puteţi realiza una dintre următoarele acţiuni:

- Introduceţi o valoare în caseta de text şi apăsaţi Enter (Windows) sau Return (Mac OS).
- Trageţi de glisor.
- Deplasaţi cursorul deasupra titlului unui glisor sau a unui glisor pop-up. Când cursorul se transformă într-un deget arătător, trageţi de cursor spre dreapta sau spre stânga. Această caracteristică este disponibilă numai pentru glisoarele selectate şi pentru glisoarele pop-up.
- Trageţi de cadran.
- Faceţi clic pe butoanele cu săgeţi din panou pentru a creşte sau a reduce valoarea.
- (Windows) Faceţi clic pe caseta de text şi apoi utilizaţi tasta Săgeată sus şi Săgeată jos de pe tastatură pentru a mări sau a micşora valoarea.
- Selectaţi o valoare din meniul corespunzător casetei de text.



Mod: Normal
Opacitate: 100%
Toleranţă: 32

Opacitate: 75 %
Unghi: 120 °
☑ Utilizare lumină globală

Moduri de introducere a valorilor
***A.** Săgeată meniu* ***B.** Glisor stânga-dreapta* ***C.** Casetă text* ***D.** Cadran* ***E.** Glisor*

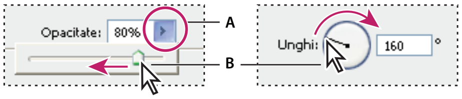
Consultaţi şi

"Despre glisoarele stânga-dreapta" la pagina 15

Despre glisoarele pop-up

Unele panouri, casete de dialog şi bare de opţiuni conţin setări care utilizează glisoare pop-up (de exemplu, opţiunea Opacitate din panoul Straturi). Dacă există un triunghi lângă caseta de text, puteţi să activaţi glisorul pop-up făcând clic pe triunghi. Poziţionaţi cursorul lângă triunghiul de lângă setare, menţineţi apăsat butonul mouse-ului şi trageţi de glisor sau de raza unghiului la valoarea dorită. Faceţi clic în exteriorul casetei glisorului sau apăsaţi Enter pentru a închide caseta glisorului. Pentru a anula modificările, apăsaţi tasta Esc.

Pentru a mări sau a micşora valorile în trepte de 10%, când este deschisă caseta glisorului pop-up, menţineţi apăsată tasta Shift şi apăsaţi tasta Săgeată sus sau Săgeată jos.



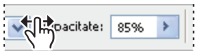
Opacitate: 80%
Unghi: 160 °

Utilizarea diverselor tipuri de glisoare pop-up
***A.** Faceţi clic pentru a deschide caseta glisorului pop-up.* ***B.** Trageţi de glisor sau de raza unghiului.*

De asemenea, puteţi să transformaţi unele glisoare pop-up în glisoare stânga-dreapta. De exemplu, dacă menţineţi cursorul deasupra cuvântului "Umplere" sau "Opacitate" din panoul Straturi, cursorul se transformă în pictograma Mână. Apoi puteţi să deplasaţi cursorul la stânga sau la dreapta pentru a modifica procentajul de umplere sau de opacitate.

Despre glisoarele stânga-dreapta

În unele panouri, casete de dialog şi bare de opţiuni, puteţi să trageţi de glisoarele stânga-dreapta pentru a modifica valorile opţiunilor. Glisoarele stânga-dreapta sunt ascunse până când poziţionaţi cursorul deasupra titlului glisoarelor şi a glisoarelor pop-up. Când cursorul se modifică într-un deget arătător, trageţi spre stânga sau spre dreapta. Dacă menţineţi apăsată tasta Shift în timp ce trageţi, schimbarea valorilor se măreşte cu 10.



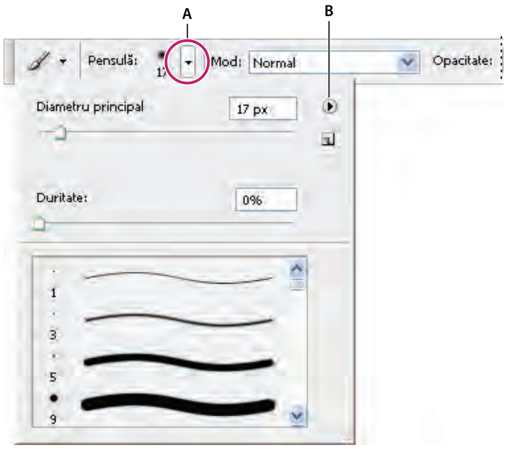
Opacitate: 85%

Dacă deplasaţi cursorul deasupra titlului unui glisor sau a unui glisor pop-up, este afişat glisorul stânga-dreapta.

Utilizarea panourilor pop-up

Panourile pop-up oferă acces simplu la opțiunile disponibile pentru pensule, specimene, degrade-uri, stiluri, tipare, contururi şi forme. Puteți să personalizați panourile pop-up prin redenumirea şi ştergerea elementelor şi prin încărcarea, salvarea şi înlocuirea bibliotecilor. De asemenea, puteți să modificați afişarea unui panou pop-up pentru a vizualiza elementele după nume, sub formă de pictograme miniaturi sau pentru a vizualiza atât numele, cât şi pictogramele.

Faceți clic pe miniatura unui instrument din bara de opțiuni pentru afişarea panoului pop-up al acestuia. Faceți clic pe un element din panoul pop-up pentru a-l selecta.



Mod: Normal

Diametru principal 17 px

Duritate: 0%

Vizualizarea panoului pop-up Pensulă în bara de opțiuni
***A.** Faceți clic pentru afişarea panoului pop-up.* ***B.** Faceți clic pentru vizualizarea meniului panoului pop-up.*

Redenumirea sau ştergerea unui element dintr-un panou pop-up

❖ Selectați un element, faceți clic pe triunghiul din colțul din dreapta-sus al panoului pop-up şi selectați una din următoarele opțiuni:

Redenumire presetare instrument Vă permite să introduceți un nume nou pentru element.

Ştergere presetare instrument Şterge un element din panoul pop-up.

***Notă:** De asemenea, puteți să ştergeți un element dintr-un panou pop-up menținând apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi făcând clic pe element.*

Personalizarea listei de elemente dintr-un panou pop-up

1 Faceți clic pe triunghiul din colțul din dreapta-sus al panoului pop-up pentru a vizualiza meniul panoului.

2 Pentru a reveni la biblioteca prestabilită, selectați comanda Resetare presetări instrument. Puteți fie să înlocuiți lista curentă, fie să adăugați biblioteca prestabilită la lista curentă.

3 Pentru a încărca altă bibliotecă, efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați comanda Încărcare presetare instrument pentru a adăuga o bibliotecă la lista curentă. Apoi selectați fişierul bibliotecă pe care doriți să îl utilizați şi faceți clic pe Încărcare.
- Selectați comanda Înlocuire presetări instrument pentru a înlocui lista curentă cu altă bibliotecă. Apoi selectați fişierul bibliotecă pe care doriți să îl utilizați şi faceți clic pe Încărcare.
- Selectați un fişier bibliotecă (afişat în partea inferioară a meniului panoului). Apoi faceți clic pe OK pentru a înlocui lista curentă, sau faceți clic pe Adăugare pentru a-l adăuga la lista curentă.

4 Pentru a salva lista curentă ca bibliotecă pentru utilizare ulterioară, selectați comanda Salvare presetări instrumente. Apoi introduceți un nume pentru fișierul bibliotecă și faceți clic pe Salvare.

(Mac OS) Includeți extensia denumirii fișierului bibliotecă pentru a putea partaja cu ușurință bibliotecile între sistemele de operare. Selectați Adăugare extensie fișier întotdeauna în Preferințe manipulare fișiere pentru a include extensiile în numele fișierelor.

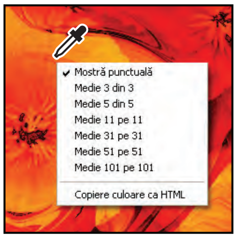
Modificarea afișării elementelor într-un panou pop-up

1 Faceți clic pe triunghiul din colțul din dreapta-sus al panoului pop-up pentru a vizualiza meniul panoului.

2 Selectați o opțiune de vizualizare: Numai text, Listă mică sau Listă mare.

Afișarea meniurilor contextuale

Meniurile contextuale afișează comenzi relevante pentru instrumentul, selecția sau panoul activ. Acestea se diferențiază de meniurile din partea superioară a spațiului de lucru.



Vizualizarea meniului contextual al instrumentului Pipetă

1 Poziționați cursorul deasupra unei imagini sau a unui element din panou.

2 Faceți clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS).

Definirea unui set de meniuri

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Editare > Meniuri.
- Selectați Fereastră > Spațiu de lucru > Scurtături tastatură & meniuri și faceți clic pe fila Meniuri.

2 În caseta de dialog Scurtături tastatură și meniuri, selectați un set de meniuri din meniul drop-down Set. Pentru informații despre crearea unui set nou, consultați “Personalizarea scurtăturilor de la tastatură” la pagina 694.

3 Selectați un tip din meniul Meniu pentru:

Meniuri aplicație Vă permite să afișați, să ascundeți sau să adăugați culoare în elementele din meniurile aplicației.

Meniuri panou Vă permite să afișați, să ascundeți sau să adăugați culoare în elementele din meniurile panoului.

4 Faceți clic pe triunghiul de lângă un meniu sau de lângă numele panoului.

5 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

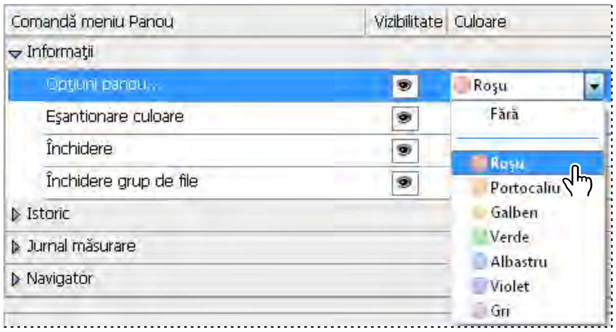
- Pentru a ascunde un element din meniu, faceți clic pe butonul Vizibilitate 👁.
- Pentru a afișa un element din meniu, faceți clic pe butonul inactiv Vizibilitate.
- Pentru a adăuga culoare unui element de meniu, faceți clic pe specimenul de culoare (dacă nu este asignată nicio culoare, va indica Fără) și selectați o culoare.

6 După ce aţi încheiat modificarea meniurilor, efectuaţi una din următoarele operaţii:

- Pentru a salva toate modificările în setul de meniuri curent, faceţi clic pe butonul Salvare set . Modificările efectuate asupra unui set personalizat sunt salvate. Dacă salvaţi modificări efectuate asupra setului Valori implicite Photoshop, se deschide caseta de dialog Salvare. Introduceţi un nume pentru setul nou şi faceţi clic pe Salvare.
- Pentru a crea un set nou pe baza setului de meniuri curent, faceţi clic pe butonul Salvare set ca .

Notă: *Dacă nu aţi salvat setul curent de modificări, puteţi face clic pe Anulare pentru a abandona toate modificările şi a închide caseta de dialog.*

7 În caseta de dialog Salvare, introduceţi un nume pentru set şi faceţi clic pe Salvare.


Comandă meniu Panou
Vizibilitate
Culoare
Informaţii
Opţiuni panou...
Roşu
Eşantionare culoare
Închidere
Închidere grup de file
Istoric
Jurnal măsurare
Navigator
Fără
Roşu
Portocaliu
Galben
Verde
Albastru
Violet
Gri

Selectarea unei culori pentru un element din meniu cu ajutorul casetei de dialog Scurtături tastatură & meniuri

Ştergerea unui set de meniuri

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Editare > Meniuri.
- Selectaţi Fereastră > Spaţiu de lucru > Scurtături tastatură & meniuri şi faceţi clic pe fila Meniu.

2 În caseta de dialog Scurtături tastatură & meniuri, selectaţi un set de meniuri din meniul Set.

3 Faceţi clic pe pictograma Ştergere set .

Afişarea temporară a elementelor ascunse din meniu

Este posibil să afişaţi temporar elementele pe care le-aţi ascuns într-un meniu. După închiderea meniului, elementele revin la starea Ascuns.

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Afişare globală elemente meniu dintr-un meniu cu elemente ascunse.
- Faceţi Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pe un meniu cu elemente ascunse.

Activarea sau dezactivarea culorilor meniului

❖ Selectaţi sau deselectaţi Afişare culori meniu din Preferinţe interfaţă.

Instrumente

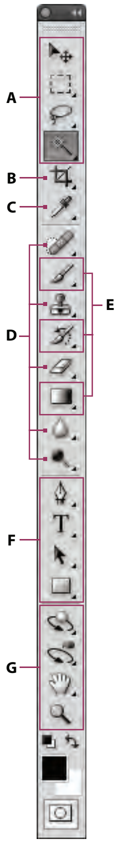
Despre instrumente

Când porniți Photoshop, este afișat panoul Instrumente în partea stângă a ecranului. Unele instrumente din panoul Instrumente au opțiuni care sunt afișate în barele de opțiuni contextuale. Acestea includ instrumentele care vă permit să utilizați text, să selectați, să pictați, să desenați, să eșantionați, să editați, să mutați, să adnotați și să vizualizați imagini. Alte instrumente vă permit să schimbați culorile pentru planul frontal/fundal, să accesați Adobe Online și să lucrați în diverse moduri.

Puteți extinde unele instrumente pentru a afișa instrumentele ascunse incluse. Un triunghi mic în partea din dreapta-jos a pictogramei instrumentului indică prezența instrumentelor ascunse.

Puteți să vizualizați informații despre oricare instrument, poziționând cursorul deasupra acestuia. Denumirea unui instrument este afișată sub formă de *sugestie pentru instrument* sub cursor.

Prezentare generală a casetei de instrumente



Ⓐ Instrumente de selectare

- ■ **Deplasare (V)***
- ■ **Cadru de selecție dreptunghiular (M)**
- Cadru de selecție eliptic (M)
- Cadru de selecție coloană unică
- Cadru de selecție rând unic
- ■ **Lasou (L)**
- Lasou poligonal (L)
- Lasou magnetic (L)
- ■ **Selecție rapidă (W)**
- Baghetă magică (W)

Ⓑ Instrumente de decupaj și feliere

- ■ **Decupaj (C)**
- Feliere (C)
- Selectare felie (C)

Ⓒ Instrumente de măsurare

- ■ **Pipetă (I)**
- Eșantionare culoare (I)
- Riglă (I)
- Notă (I)
- Contor (I)†

Ⓓ Instrumente de retușare

- ■ **Pensulă corecție pată (J)**
- Pensulă corecție (J)
- Plasture (J)
- Ochi roșu (J)
- ■ **Ștampilă clonare (S)**
- Ștampilă tipar (S)
- ■ **Radieră (E)**
- Radieră de fundal (E)
- Radieră magică (E)
- ■ **Neclaritate**
- Claritate
- Mânjire
- ■ **Eludare (O)**
- Remanență (O)
- Burete (O)

Ⓔ Instrumente de pictură

- ■ **Pensulă (B)**
- Creion (B)
- Înlocuire culoare (B)
- ■ **Pensulă istoric (Y)**
- Pensulă pictură din istoric (Y)
- ■ **Degrade (G)**
- Găleată de vopsea (G)

Ⓕ Instrumente de desenare și scriere

- ■ **Peniță (P)**
- Peniță de formă liberă (P)
- Adăugare punct de ancorare
- Ștergere punct de ancorare
- Conversie punct
- ■ **Text orizontal (T)**
- Text vertical (T)
- Mască text orizontal (T)
- Mască text vertical (T)
- ■ **Selecție traseu (A)**
- Selecție directă (A)
- ■ **Dreptunghi (U)**
- Dreptunghi rotunjit (U)
- Elipsă (U)
- Poligon (U)
- Linie (U)
- Formă personalizată (U)

Ⓖ Instrumente de navigare

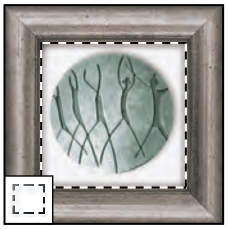
- **Rotire 3D (K)†**
- Rulare 3D (K)†
- Panoramare 3D (K)†
- Glisare 3D (K)†
- Scalare 3D (K)†
- **Orbitare 3D (N)†**
- Vizualizare rulare 3D (N)†
- Vizualizare panoramare 3D (N)†
- Vizualizare depasare 3D (N)†
- Vizualizare zoom 3D (N)†
- ■ **Mână (H)**
- Rotire vizualizare (R)
- ■ **Zoom (Z)**

■ Indică instrumentul prestabilit * Scurtăturile de la tastatură sunt indicate în paranteze † Numai pentru Extended

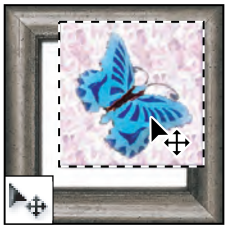
Consultaţi şi

“Prezentare generală a spaţiului de lucru” la pagina 6

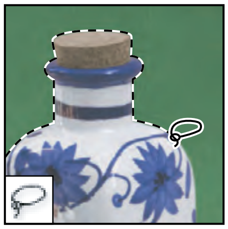
Galeria instrumentelor de selecție



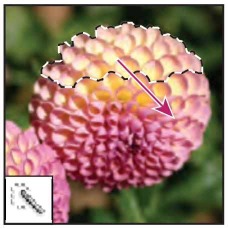
***Instrumentele de selecţie** realizează selecţii dreptunghiulare, eliptice, pe un singur rând şi pe o singură coloană.*



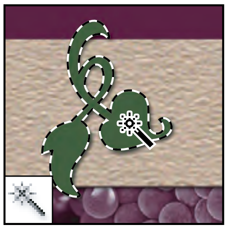
***Instrumentul Deplasare** deplasează selecţii, straturi şi ghidaje.*



***Instrumentele Lasou** realizează selecţii libere, poligonale (cu muchii drepte) şi magnetice (ajustate).*

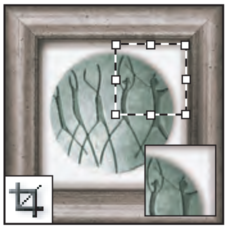


***Instrumentul Selecţie rapidă** vă permite să "pictaţi" rapid o selecţie utilizând un vârf de pensulă rotund ajustabil.*

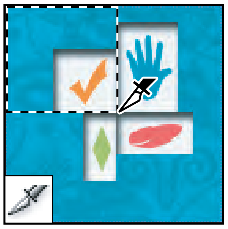


***Instrumentul Baghetă magică** selectează suprafeţe colorate în mod similar.*

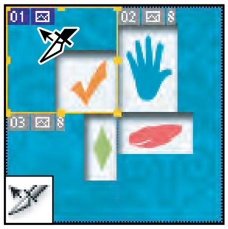
Decuparea şi felierea galeriei de instrumente



***Instrumentul Decupaj** taie imagini.*

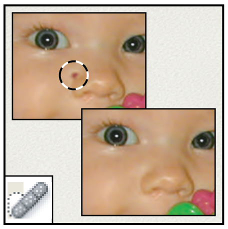


***Instrumentul Feliere** creează felii.*

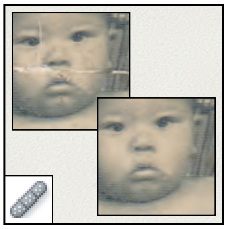


***Instrumentul Selectare Felie** selectează felii.*

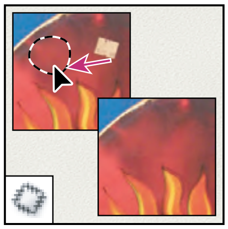
Galerie de instrumente de retuşare



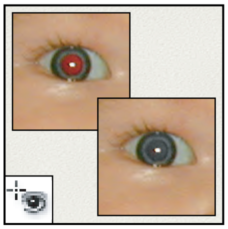
Instrumentul Pensulă Corecţie Pată *elimină petele şi obiectele*



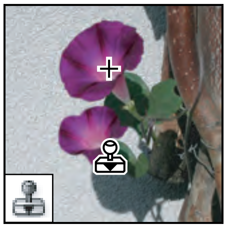
Instrumentul Pensulă Corecţie *pictează cu un eşantion sau cu un tipar pentru a repara imperfecţiunile dintr-o imagine.*



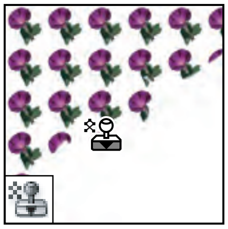
Instrumentul Plasture *repară imperfecţiunile dintr-o suprafaţă selectată a unei imagini utilizând un eşantion sau un tipar.*



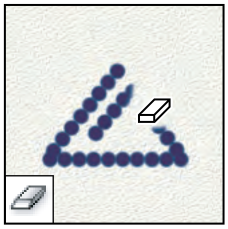
Instrumentul Ochi Roşu *elimină reflexiile roşii cauzate de bliţ.*



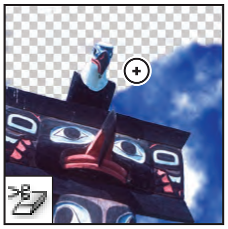
Instrumentul Clonare *pictează cu un eşantion dintr-o imagine.*



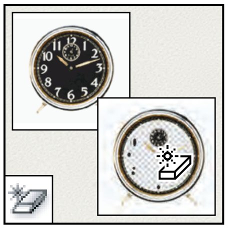
Instrumentul Ştampilă Tipar *pictează cu o parte a unei imagini ca tipar.*



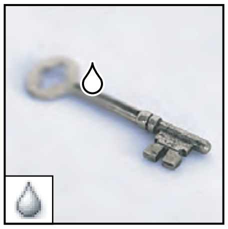
Instrumentul Radieră *şterge pixelii şi restaurează părţi ale unei imagini la starea salvată anterior.*



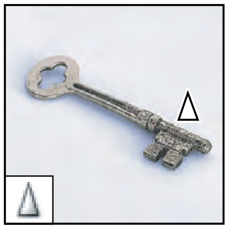
Instrumentul Radieră Fundal *şterge suprafeţe până la transparenţă prin tragere.*



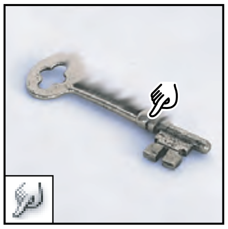
Instrumentul Radieră Magică *şterge zonele puternic colorate până la transparenţă printr-un singur clic.*



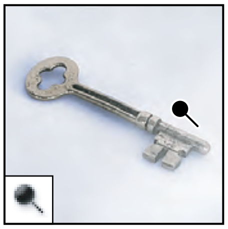
Instrumentul Neclaritate *estompează muchiile dure dintr-o imagine.*



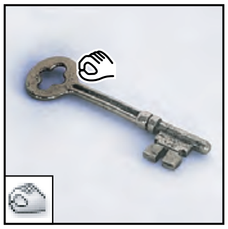
Instrumentul Claritate *clarifică muchiile ponderate dintr-o imagine.*



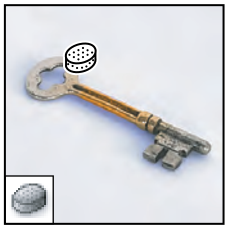
Instrumentul Mânjire *întinde datele dintr-o imagine.*



Instrumentul Densitate culoare- *luminează suprafeţele dintr-o imagine.*

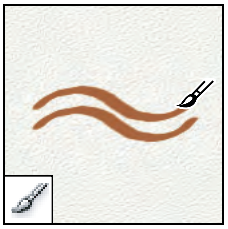


Instrumentul Densitate culoare+ *întunecă suprafeţele dintr-o imagine.*

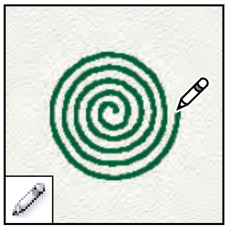


Instrumentul Burete *modifică saturaţia culorii dintr-o suprafaţă.*

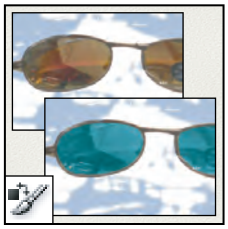
Galeria de instrumente pentru pictură



Instrumentul Pensulă *pictează tuşele pensulei.*



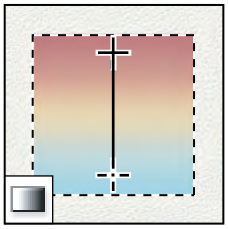
Instrumentul Creion *pictează tuşele cu muchii tari.*



Instrumentul Înlocuire culoare *înlocuieşte o culoare selectată cu o culoare nouă.*

Instrumentul Pensulă istoric *pictează o copie a stării sau a instantaneului selectat în fereastra imaginii curente.*

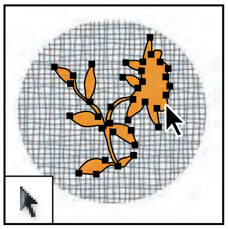
Instrumentul Pensulă pictură din istoric *pictează cu tuşe stilizate care simulează aspectul unor stiluri de pictură diferite, utilizând o stare sau un instantaneu selectat.*



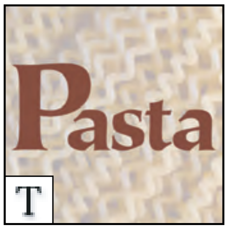
Instrumentele Degrade *creează amestecuri în linie dreaptă, radiale, angulare, reflectate şi diamant între culori.*

Instrumentul Găleată Vopsea *umple zonele colorate similar cu culoarea planului frontal.*

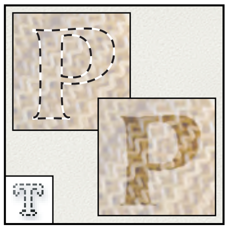
Galeria de instrumente pentru desen şi introducerea textului



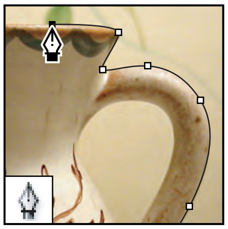
Instrumentele de selecţie a traseului *determină afişarea punctelor de ancorare, a liniilor directoare şi a punctelor directoare în selecţiile de forme sau segmente.*



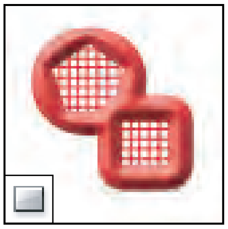
Instrumentele pentru text *creează text într-o imagine.*



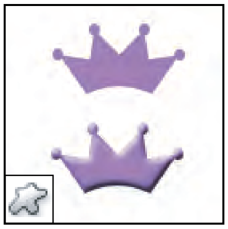
Instrumentele Mască text *creează o selecţie în forma textului.*



Instrumentele Peniţă *vă permit să desenaţi trasee cu muchii netede.*

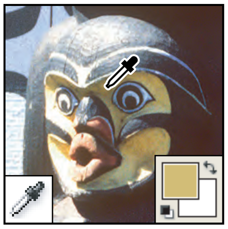


Instrumentele Formă şi Linie *desenează forme şi linii într-un strat normal sau într-un strat cu forme.*

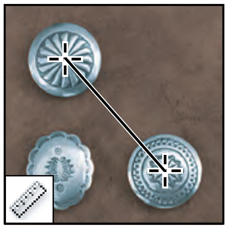


Instrumentul Formă personalizată *realizează forme personalizate selectate dintr-o listă de forme personalizate.*

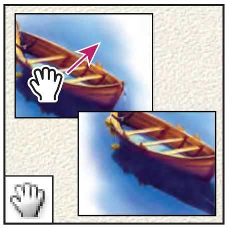
Galeria de instrumente de adnotare, măsurare şi navigare



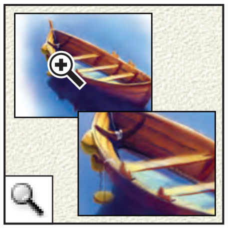
Instrumentul Pipetă *eşantionează culori într-o imagine.*



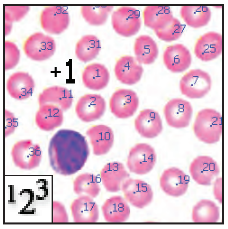
Instrumentul Riglă *măsoară distanţe, locaţii şi unghiuri.*



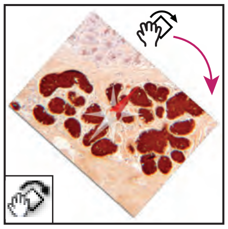
Instrumentul Mână *deplasează o imagine în propria fereastră.*



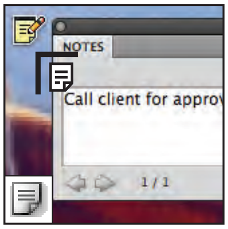
Instrumentul Zoom *măreşte şi micşorează vizualizarea unei imagini.*



Instrumentul Contorizare *numără obiectele dintr-o imagine. (Numai pentru Photoshop Extended)*



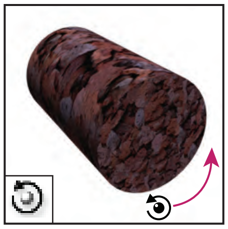
Instrumentul Rotire vizualizare *roteşte nedistructiv canavaua.*



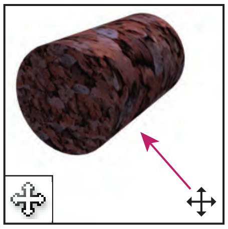
Instrumentul Notă *creează note care pot fi ataşate unei imagini.*

Instrumente 3D (Photoshop Extended)

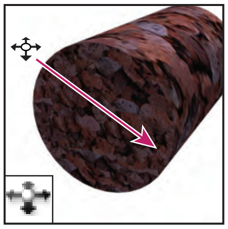
Instrumentul Rotire 3D *roteşte modelul în jurul axei x (deplasează obiectul şi nu camera).*



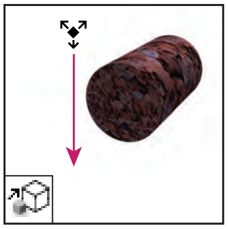
Instrumentul Rulare 3D *roteşte modelul în jurul axei z(deplasează obiectul şi nu camera).*



Instrumentul panoramare 3D *panoramează camera în direcţia x sau y (deplasează obiectul şi nu camera).*



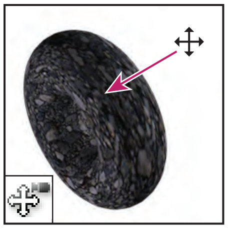
Instrumentul glisare 3D *trage pe orizontală pentru a deplasa modelul orizontal sau pe verticală pentru a apropia sau îndepărta modelul.*



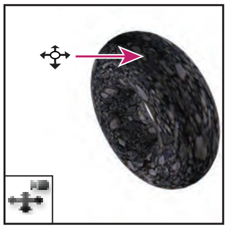
Instrumentul scalare 3D *scalează modelul mai mare sau mai mic.*

Instrumentul orbitare 3D *orbitează camera în direcţia x sau y (deplasează camera şi nu obiectul).*

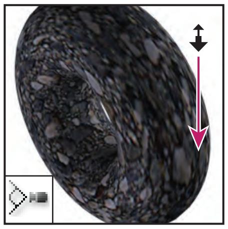
Instrumentul vizualizare rulare 3D *roteşte camera în jurul axei z (deplasează camera şi nu obiectul).*



Instrumentul vizualizare panoramare 3D *panoramează camera în direcţia x sau y (deplasează camera şi nu obiectul).*



Instrumentul vizualizare deplasare 3D *deplasează camera.*



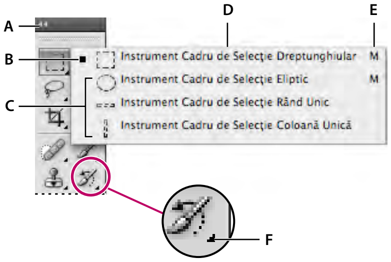
Instrumentul zoom 3D *schimbă câmpul vizual mai aproape sau mai departe.*

Utilizarea unui instrument

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe un instrument din panoul Instrumente. Dacă în colţul din dreapta-jos există un triunghi mic, menţineţi apăsat butonul mouse-ului pentru a vizualiza instrumentele ascunse. Apoi faceţi clic pe instrumentul pe care doriţi să îl selectaţi.
- Apăsaţi pe scurtătura de pe tastatură a instrumentului. Scurtătura de la tastatură este afişată în sugestia instrumentului. De exemplu, puteţi să selectaţi instrumentul Deplasare apăsând tasta V.

Apăsarea continuă a unei taste scurtătură vă permite să comutaţi temporar la un instrument. Când eliberaţi tasta scurtătură, Photoshop revine la instrumentul utilizat înainte de comutarea temporară.


D
E
A
B
Instrument Cadru de Selecţie Dreptunghiular M
Instrument Cadru de Selecţie Eliptic M
C
Instrument Cadru de Selecţie Rând Unic
Instrument Cadru de Selecţie Coloană Unică
F

Utilizarea instrumentelor de selecţie
A. *Panoul Instrumente* ***B.*** *Instrument activ* ***C.*** *Instrumente ascunse* ***D.*** *Denumire instrument* ***E.*** *Scurtătură instrument* ***F.*** *Triunghi instrument ascuns*

Navigarea printre instrumentele ascunse

Puteți să selectați o preferință care vă permite să navigați printr-un set de instrumente ascunse, menținând apăsată tasta Shift. Când această preferință nu este selectată, puteți să navigați printr-un set de instrumente ascunse apăsând pe tasta de pe scurtătură a instrumentului (fără a menține apăsată tasta Shift).

1 Selectați Editare > Preferințe > General (Windows) sau Photoshop > Preferințe > General (Mac OS).

2 Selectați Utilizare tastă Shift pentru comutare instrumente.

Schimbarea cursoarelor instrumentelor

Fiecare cursor prestabilit are un alt *punct sensibil* în care începe un efect sau o acțiune în imagine. În cazul majorității instrumentelor, puteți să comutați la anumite cursoare care sunt afișate sub forma unor cruci subțiri centrate în jurul punctului sensibil.

În majoritatea cazurilor, cursorul unui instrument este identic cu pictograma instrumentului respectiv; cursorul respectiv este afișat la selectarea instrumentului. Cursorul prestabilit pentru instrumentele cadru de selecție este cursorul în formă de cruce subțire +; pentru instrumentul text, cursorul prestabilit este o bară de forma literei I ⌶; iar pentru instrumentele de desenare cursorul prestabilit este pictograma Dimensiune pensulă.

1 Selectați Editare > Preferințe > Cursoare (Windows) sau Photoshop > Preferințe > Cursoare (Mac OS).

2 Selectați setările cursorului instrumentului din Cursoare pictură sau Alte cursoare:

Standard Afișează cursoarele ca pictogramele instrumentului.

Precis Afișează cursoarele sub formă de cruci subțiri.

Vârf pensulă normal Conturul cursorului reprezintă aproximativ 50% din suprafața care va fi influențată de instrument. Această opțiune afișează pixelii care vor fi cel mai vizibil afectați.

Dimensiune maximă Vârf pensulă Conturul cursorului reprezintă aproape 100% din suprafața care va fi influențată de instrument sau aproape toți pixelii care vor fi influențați.

Afişare ţintă în vârf pensulă Afişează un reticul în centrul formei pensulei.

3 Faceți clic pe OK.

Opțiunile pentru cursoarele de pictură controlează cursoarele pentru următoarele instrumente:

Radieră, Creion, Pensulă, Pensulă Corecție, Ştampilă de cauciuc, Ştampilă tipar, Selecție rapidă, Mânjire, Neclaritate, Claritate, Densitate culoare-, Densitate culoare+ şi Burete

Opțiunile pentru alte cursoare controlează cursoarele pentru următoarele instrumente:

Cadru de selecție, Lasou, Lasou poligonal, Baghetă magică, Decupaj, Feliere, Plasture, Pipetă, Peniță, Gradient, Linie, Găleată vopsea, Lasou magnetic, Peniță magnetică, Peniță liberă, Măsurare şi Eșantionor culoare

Pentru a comuta între cursoarele standard şi precise pentru unele instrumente, apăsați Caps Lock.

Redimensionarea sau modificarea solidităţii cursoarelor de pictură prin tragere

Puteţi redimensiona sau modifica soliditatea unui cursor pentru pictură prin tragere în imagine. Pe măsură ce trageţi, previzualizaţi atât dimensiunea, cât şi soliditatea instrumentului de pictură.

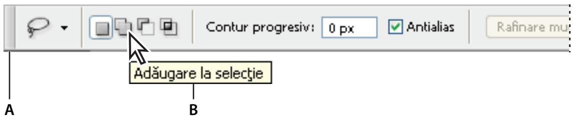
❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a redimensiona un cursor, faceţi clic dreapta + Alt (Windows) sau Control + Option (Mac OS) şi trageţi spre stânga sau spre dreapta.
- Pentru a modifica soliditatea unui cursor, Shift + clic dreapta + Alt (Windows) sau Control + Option + Command (Mac OS) şi trageţi spre stânga sau spre dreapta.

Utilizarea barei de opţiuni

Bara de opţiuni este afişată sub bara meniului în partea de sus a spaţiului de lucru. Bara de opţiuni este sensibilă la context, adică se modifică pe măsură ce selectaţi diverse instrumente. Unele setări din bara de opţiuni (cum ar fi modurile de pictare şi opacitatea) sunt comune pentru mai multe instrumente, iar altele sunt specifice pentru un anumit instrument.

Puteţi să deplasaţi bara de opţiuni în spaţiul de lucru utilizând bara de prindere şi puteţi să o andocaţi în partea superioară sau inferioară a ecranului. Sugestiile pentru instrumente sunt afişate când poziţionaţi cursorul deasupra unui instrument. Pentru a afişa sau a ascunde bara de opţiuni, selectaţi Fereastră > Opţiuni.


Contur progresiv: 0 px
☑ Antialias

Bara de opţiuni Lasou
***A.** Bară de prindere* ***B.** Sugestie instrument*

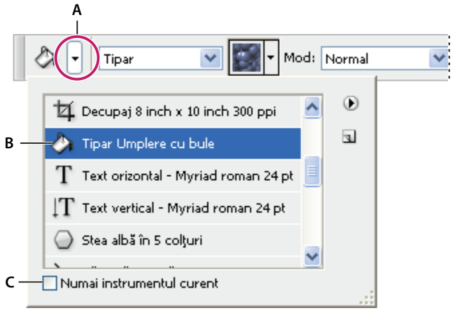
Pentru ca instrumentele să revină la setările prestabilite, faceţi clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS) pe pictograma instrumentului din bara de opţiuni şi apoi selectaţi Resetare instrument sau Resetare globală instrumente din meniul contextual.

Pentru informaţii suplimentare referitoare la opţiunile de setare pentru un anumit instrument, căutaţi denumirea instrumentului în Asistenţă Photoshop.

Crearea şi utilizarea presetărilor pentru instrumente

Presetările instrumentelor vă permit să salvaţi şi să reutilizaţi setările instrumentelor. Puteţi să încărcaţi, să editaţi şi să creaţi biblioteci de presetări pentru instrumente, utilizând opţiunea Presetare instrument din bara de opţiuni, panoul Presetări instrument şi Manager presetări.

Pentru a selecta o presetare a instrumentului, faceţi clic pe opţiunea Presetare instrument din bara de opţiuni şi selectaţi o presetare din panoul pop-up. De asemenea, puteţi să selectaţi Fereastră > Presetări instrumente şi selectaţi o presetare din panoul Presetări instrumente.


A
B
C
Tipar
Mod:
Normal
Decupaj 8 inch x 10 inch 300 ppi
Tipar Umplere cu bule
Text orizontal - Myriad roman 24 pt
Text vertical - Myriad roman 24 pt
Stea albă în 5 colțuri
☐ Numai instrumentul curent

Vizualizarea opțiunii Alegere presetare instrument
***A.** Faceți clic pe Alegere presetare instrument din bara de opțiuni pentru a afișa panoul Presetare instrument. **B.** Selectați o presetare pentru a modifica opțiunile instrumentului referitoare la presetare, care se aplică de fiecare dată când selectați instrumentul până când selectați Resetare instrument din meniul panoului. **C.** Deselectați pentru a afișa toate presetările instrumentului; selectați pentru a afișa presetările numai pentru instrumentul selectat în caseta de instrumente.*

Crearea unei presetări pentru instrument

1 Selectați un instrument și setați opțiunile pe care doriți să le salvați ca presetare a instrumentului în bara de opțiuni.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe butonul Presetare instrument de lângă instrument, în partea stângă a barei de opțiuni.
- Selectați Fereastră > Presetări instrumente pentru a afișa panoul Presetări instrumente.

3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe butonul Presetare nouă instrument .
- Selectați Presetare nouă instrument din meniul panoului.

4 Introduceți un nume pentru presetarea instrumentului și faceți clic pe OK.

Modificarea listei de presetări ale instrumentelor

❖ Faceți clic pe triunghi pentru a deschide meniul panoului pop-up Presetări instrumente și selectați una dintre următoarele opțiuni:

Afişare globală presetări instrumente Afișează toate presetările încărcate.

Sortare după instrument Sortează presetările după instrument.

Afişare presetări instrument curent Afișează numai presetările încărcate pentru instrumentul activ. De asemenea, puteți să selectați opțiunea Numai instrument curent din panoul pop-up Presetări instrumente.

Numai text, Listă mică sau Listă mare Stabilește cum sunt afișate presetările în panoul pop-up.

***Notă:** Pentru a crea, a încărca și a gestiona biblioteci de presetări ale instrumentelor, consultați "Utilizarea panourilor pop-up" la pagina 16 și "Utilizarea Managerului Presetări" la pagina 42.*

Vizualizarea imaginilor

Schimbarea modului Ecran

Puteți să utilizați opțiunile modului Ecran pentru a vizualiza imagini pe întregul ecran. Puteți să afișați sau să ascundeți bara meniului, bara de titlu și barele de derulare.

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

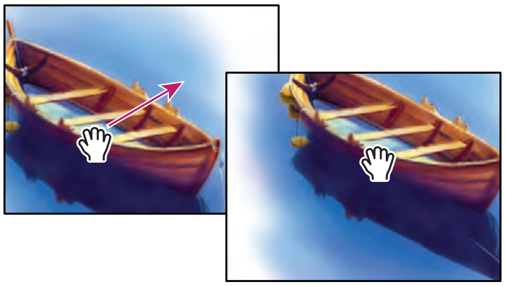
- Pentru a afișa modul prestabilit (bara de meniu în partea de sus și barele de derulare în lateral), selectați Vizualizare > Mod ecran > Mod ecran standard. Sau faceți clic pe butonul Mod ecran ▣ ▾ din bara aplicației și selectați Mod ecran standard din meniul pop-up.
- Pentru a afișa o fereastră pe tot ecranul, cu o bară de meniu și un fundal gri în proporție de 50%, însă fără bară de titlu sau bare de derulare, selectați Vizualizare > Mod ecran > Mod ecran complet cu bară de meniu. Sau faceți clic pe butonul Mod ecran din bara aplicației și selectați Mod ecran complet cu bară de meniu din meniul pop-up.
- Pentru a afișa o fereastră pe tot ecranul numai cu fundal negru (fără bară de titlu, bară de meniu sau bare de derulare), selectați Vizualizare > Mod ecran > Mod ecran complet. Sau faceți clic pe butonul Mod ecran din bara aplicației și selectați Mod ecran complet din meniul pop-up.

Vizualizarea altei suprafețe a unei imagini

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Utilizați barele de derulare ale ferestrei.
- Selectați instrumentul Mână și trageți pentru a panorama imaginea. Pentru a utiliza instrumentul Mână în timp ce este selectat alt instrument, mențineți apăsată bara de spațiu, în timp ce trageți de imagine.

În cazul în care calculatorul dvs. are posibilități OpenGL, puteți utiliza instrumentul Mână pentru a „panorama flic" imaginea în direcția în care doriți să o vizionați. După un gest scurt cu mouse-ul, imaginea se va deplasa de parcă ați trage continuu. Pentru a activa această funcție, selectați Editare > Preferințe > General (Windows) sauPhotoshop > Preferințe > General (Mac OS) și selectați Activare panoramare flic.



Vizualizarea altei suprafețe a unei imagini prin tragerea cu instrumentul Mână

- Trageți de caseta colorată (zonă vizualizare miniatură) din panoul Navigator.

Utilizarea instrumentului Rotire vizualizare

Utilizați instrumentul Rotire vizualizare pentru a roti nedistructiv canavaua; acesta nu transformă imaginea. Rotirea canavalei poate fi utilă din mai multe motive, inclusiv datorită simplificării picturii sau desenului. (este necesar OpenGL)

Utilizați gesturi de rotire pe calculatoarele Macbook Pro și Macbook Air cu trackpaduri tactile (multi-touch) pentru a roti nedistructiv canavaua.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați instrumentul Rotire vizualizare și faceți clic-tragere în imagine pentru a o roti. Busola va indica nordul în imagine, indiferent de unghiul curent al canavalei.
- Selectați instrumentul Rotire vizualizare. Introduceți o valoare numerică (pentru a indica gradele de deplasare) în câmpul Unghi de rotire.
- Selectați instrumentul Rotire vizualizare. Faceți clic (sau clic-tragere pentru deplasarea spre stânga sau spre dreapta) pe Setare unghi de rotire din controlul Vizualizare.

2 Pentru a readuce canavaua la unghiul inițial, faceți clic pe Resetare vizualizare.

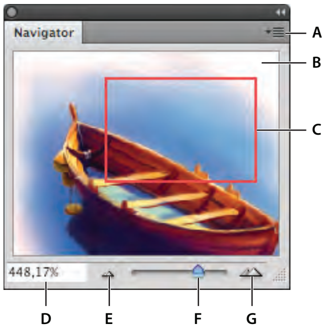
Pentru un clip video despre instrumentul Rotire vizualizare și alte sugestii privind spațiul de lucru, consultați www.adobe.com/go/lrvid4001_ps_ro

Utilizarea panoului Navigator

Utilizați panoul Navigator pentru a schimba rapid vizualizarea ilustrațiilor, utilizând o afișare cu miniaturi. Caseta color din Navigator (denumită *zonă vizualizare miniatură*) corespunde suprafeței din fereastră care poate fi vizualizată în mod curent.

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a afișa panoul Navigator, selectați Fereastră > Navigator.
- Pentru a modifica mărirea, introduceți o valoare în caseta de text, faceți clic pe butonul Zoom Depărtare sau Zoom Apropiere sau trageți de glisorul zoom-ului.
- Pentru a deplasa vizualizarea unei imagini, trageți de zona de vizualizare a miniaturii din miniatura imaginii. De asemenea, puteți face clic pe miniatura imaginii pentru a specifica suprafața care poate fi vizualizată.
- Pentru a schimba culoarea zonei de vizualizare de miniaturi, selectați Opțiuni panou din meniul panoului. Selectați o culoare presetată din meniul pop-up Culoare sau faceți clic pe caseta de culori pentru a selecta o culoare personalizată.



Panoul Navigator
A. *Buton din meniul panoului* ***B.*** *Afișarea în miniatură a ilustrației* ***C.*** *Zonă vizualizare miniatură* ***D.*** *Caseta de text Zoom* ***E.*** *Buton Zoom Depărtare* ***F.*** *Glisor zoom* ***G.*** *Buton Zoom Apropiere*

Zoom-ul de apropiere sau depărtare

Utilizați instrumentul Zoom sau comenzile meniului Vizualizare pentru a apropia sau a depărta o imagine. Când utilizați instrumentul Zoom, la fiecare clic imaginea se mărește sau se micșorează cu procentul presetat următor și centrează afișajul în jurul punctului pe care faceți clic. La măriri de peste 500% la sută, devine vizibilă grila de pixeli. Când imaginea a atins nivelul de mărire maxim de 3200% sau dimensiunea minimă de 1 pixel, lupa se dezactivează.

❖ Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați instrumentul Zoom și faceți clic pe butonul Zoom Apropiere sau Zoom Depărtare din bara de opțiuni. Apoi faceți clic pe zona pe care doriți s-o măriți sau s-o micșorați.
- Selectați instrumentul Zoom. Cursorul se transformă într-o lupă care are semnul plus în centru. Faceți clic pe centrul suprafeței pe care doriți să o măriți sau mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe centrul suprafeței pe care doriți să o micșorați. Micșorarea va fi fină în cazul în care calculatorul dvs. are OpenGL și este selectată funcția Zoom animat în Preferințele generale.
- Selectați instrumentul Zoom și faceți clic continuu în imagine pentru o micșorare fină continuă. Alt + clic continuu (Windows) sau Option + clic continuu (Mac OS) pentru micșorare continuă. Pentru a utiliza această funcție, calculatorul dvs. trebuie să aibă OpenGL și opțiunea Zoom animat trebuie să fie selectată în Preferințele generale.
- Selectați instrumentul Zoom și trasați un dreptunghi punctat, (*cadru de selecție*), în jurul suprafeței pe care doriți să o măriți. Pentru a deplasa un cadru de selecție în jurul ilustrației, mențineți apăsată bara de spațiu și continuați să trageți până când cadrul de selecție ajunge în zona dorită.
- Selectați Vizualizare > Zoom Apropiere sau Vizualizare > Zoom Depărtare. Comanda Zoom apropiere sau Zoom depărtare devine indisponibilă când este atinsă mărirea sau micșorarea maximă a imaginii.
- Setați nivelul zoomului din colțul din stânga-jos al ferestrei documentului sau din panoul Navigator.

Pentru un clip video despre zoom și navigarea într-o imagine, consultați www.adobe.com/go/lrvid4010_ps_ro

Setarea preferințelor instrumentului Zoom

Pentru unele din preferințele instrumentului Zoom, calculatorul dvs. trebuie să aibă OpenGL. În cazul în care calculatorul dvs. are OpenGL, asigurați-vă că acesta este activat în Photoshop. Selectați Editare > Preferințe > Performanță (Windows) sau Photoshop > Preferințe > Performanță (Mac OS), apoi selectați Activare desenare OpenGL din Setări GPU.

❖ Editare > Preferințe > General (Windows) sau Photoshop > Preferințe > General (Mac OS) și efectuați una din următoarele acțiuni:

- Pentru a permite mărirea sau micșorarea continuă prin apăsarea continuă a instrumentului Zoom, selectați Zoom animat. Trecerea de la un nivel de zoom la altul va fi mai fină când se face clic pe instrumentul Zoom.
- Pentru a permite mărirea sau micșorarea cu rotița de derulare·a mouse-ului, selectați opțiunea Zoom cu rotița de derulare.
- Pentru a permite centrarea zoomului în locul ales prin clic, selectați opțiunea Centrare zoom în punctul ales prin clic.

Aplicarea zoom-ului de depărtare sau de apropiere în mai multe imagini

1 Deschideți una sau mai multe imagini, apoi deschideți o imagine în mai multe ferestre.

2 Selectați Fereastră > Aranjare > Mozaic pentru a afișa imaginile muchie lângă muchie.

3 Selectați instrumentul Zoom și realizați una dintre următoarele acțiuni:

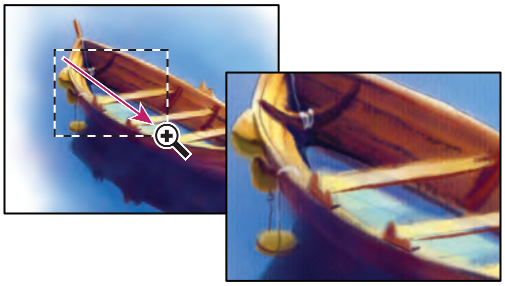
- Selectați Zoom global ferestre din bara de opțiuni și faceți clic pe una din imagini. Celelalte imagini sunt apropiate sau depărtate simultan.

- Selectați Fereastră > Aranjare > Potrivire zoom. Mențineți apăsată tasta Shift și faceți clic pe una din imagini. Celelalte imagini sunt apropiate sau depărtate la același nivel de mărire

Mărirea prin tragere

1 Selectați instrumentul Zoom.

2 Trageți cu mouse-ul peste acea parte din imagine pe care doriți să o măriți.



Mărirea vizualizării imagini prin tragerea cu instrumentul Zoom

Suprafața din interiorul cadrului de selecție al zoom-ului este afișată la cel mai mare nivel de mărire posibil. Pentru a deplasa cadrul de selecție în jurul ilustrației din Photoshop, începeți să realizați un marcaj prin tragere și mențineți apăsată bara de spațiu în timp ce trageți.

Zoom temporar într-o imagine

1 Selectați instrumentul Zoom.

2 Mențineți apăsată tasta H, apoi faceți clic pe imagine și mențineți apăsat butonul mouse-ului

Instrumentul Zoom se modifică în instrumentul Mână, iar dimensiunea imaginii este modificată.

3 Eliberați butonul mouse-ului.

Imaginea revine la mărirea anterioară. Prin eliberarea tastei H, instrumentul Mână se modifică din nou în instrumentul Zoom.

Redimensionarea automată a ferestrei la aplicarea zoom-ului

❖ Când instrumentul Zoom este activ, selectați Redimensionare fereastră pentru potrivire din bara de opțiuni. Fereastra este redimensionată când măriți sau micșorați vizualizarea imaginii.

Când este deselectată opțiunea (prestabilită) Redimensionare fereastră pentru potrivire, fereastra păstrează o dimensiunea constantă, indiferent de nivelul de mărire a imaginii. Această opțiune se poate dovedi utilă când folosiți monitoare mai mici sau lucrați cu vizualizări mozaicate.

***Notă:** Pentru a redimensiona automat fereastra utilizând scurtături de la tastatură pentru micșora sau a mări vizualizarea unei imagini, selectați Editare > Preferințe > General (Windows) sau Photoshop > Preferințe > General (Mac OS), apoi selectați preferința Zoom redimensionează ferestrele și faceți clic pe OK.*

Afișarea unei imagini la 100%

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți dublu clic pe instrumentul Zoom din caseta de instrumente.
- Selectați Vizualizare > Pixeli reali.
- Introduceți 100% în Bara de stare și apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS).

***Notă:** Vizualizarea 100% a unei imagini afişează imaginea aşa cum va apărea într-un browser (pe baza rezoluţiei monitorului şi a rezoluţiei imaginii).*

Încadrarea imaginii pe ecran

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi dublu clic pe instrumentul Mână din caseta de instrumente.
- Selectaţi Vizualizare > Potrivire pe ecran.
- Selectaţi un instrument Zoom sau instrumentul Mână şi faceţi clic pe butonul Potrivire pe ecran din bara de opţiuni.

Aceste opţiuni ajustează atât nivelul zoom-ului, cât şi dimensiunea ferestrei pentru a se încadra în spaţiul disponibil pe ecran.

Vizualizarea imaginilor în mai multe ferestre

Fereastra documentului se referă la locul în care sunt afişate imaginile. Puteţi să deschideţi mai multe ferestre pentru a afişa imagini sau vizualizări diferite ale aceleiaşi imagini. În meniul Fereastră este afişată o listă a ferestrelor deschise. Pentru a aduce o imagine deschisă în faţă, selectaţi numele fişierului din partea inferioară a meniului Fereastră. Memoria disponibilă poate limita numărul de ferestre per imagine.

1. Selectaţi Fereastră > Aranjare > Fereastră nouă pentru *[Nume fişier imagine]*.
2. Dacă doriţi să aranjaţi ferestrele, selectaţi Fereastră > Aranjare şi apoi selectaţi una din următoarele opţiuni:

În cascadă Afişează ferestrele neandocate stivuite şi în cascadă din partea stângă sus spre partea dreaptă jos a ecranului.

Mozaic Afişează ferestrele muchie lângă muchie. Când închideţi imagini, ferestrele deschise sunt redimensionate pentru a umple spaţiul disponibil.

Flotantă în fereastră Permite imaginilor să plutească liber.

Flotante toate în ferestre Toate imaginile sunt flotante.

Asamblare toate în file Afişează o imagine în mod ecran complet şi minimizează celelalte imagini în file.

Puteţi utiliza opţiunea Derulare globală ferestre a instrumentului Mână pentru a parcurge toate ferestrele deschise. Selectaţi-o în bara de opţiuni şi trageţi într-o imagine pentru a parcurge toate imaginile vizibile.

Potrivirea locaţiilor în imagini

1. Deschideţi una sau mai multe imagini, apoi deschideţi o singură imagine în mai multe ferestre.
2. Selectaţi Fereastră > Aranjare > Mozaic.
3. Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

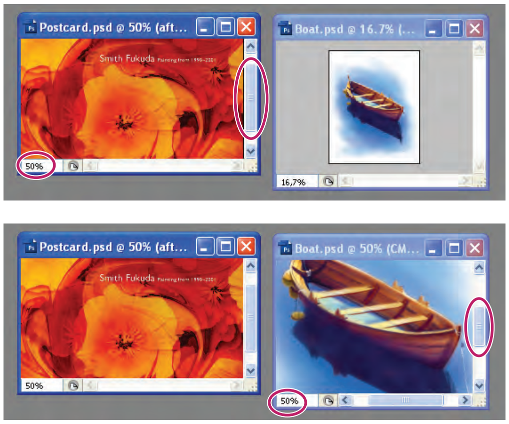
- Selectaţi Fereastră > Aranjare > Potrivire locaţie.
- Selectaţi instrumentul Mână, selectaţi Derulare globală ferestre din bara de opţiuni, apoi trageţi pentru a vizualiza altă suprafaţă a unei imagini. (Pentru a activa temporar această opţiune, menţineţi apăsată tasta Shift în timp ce trageţi cu instrumentul Mână.)

Potrivirea zoom-ului şi a locaţiilor în imagini

1. Deschideţi una sau mai multe imagini sau mai multe copii ale unei singure imagini.

2 Selectați Fereastră > Aranjare > Mozaic.

3 Selectați Fereastră > Aranjare > Potrivire globală.



Fără comanda Potrivire globală (sus) și cu comanda Potrivire globală (jos) selectată

4 Selectați instrumentul Zoom sau instrumentul Mână.

5 Selectați una dintre imagini, mențineți apăsată tasta Shift și faceți clic într-o suprafață a unei imagini sau trageți de aceasta. Celelalte imagini sunt mărite cu același procent și sunt ajustate la suprafața pe care ați făcut clic.

Lucrul cu panoul Informații

Panoul Informații afișează valorile pentru culoare sub cursor și, în funcție de instrumentul utilizat, oferă alte informații utile. Panoul Informații afișează de asemenea o sugestie referitoare la instrumentul selectat, oferă informații despre starea documentului și poate să afișeze valori de 8, 16 și 32 de biți.

Panoul Informații afișează următoarele informații:

- În funcție de opțiunea pe care o specificați, panoul Informații afișează valori de 8, 16 și 32 de biți.
- Când sunt afișate valori CMYK, panoul Informații afișează un semn de exclamare lângă valorile CMYK, în cazul în care culoarea de sub cursor sau eșantionorul de culoare se situează în afara gamei de culori CMYK tipăribile.
- Când este utilizat un instrument cadru de selecție, panoul Informații afișează coordonatele *x* și *y* ale poziției cursorului și lățimea (l) și înălțimea (Î) cadrului de selecție în timp ce trageți.
- Când este utilizat instrumentul Decupaj sau instrumentul Zoom, panoul Informații afișează lățimea (l) și înălțimea (Î) cadrelor de selecție în timp ce trageți. Panoul afișează de asemenea unghiul de rotație al cadrului de selecție pentru decupaj.
- Când se utilizează instrumentul Linie, instrumentul Peniță sau instrumentul Degrade sau când este deplasată o selecție, panoul Informații afișează coordonatele *x* și *y* ale poziției de pornire, modificarea din X (DX), modificarea din Y (DY), unghiul (A) și lungimea (D) în timp ce trageți.
- Când este utilizată comanda de transformare bidimensională, panoul Informații afișează schimbarea procentuală pentru lățime (l) și înălțime (Î), unghiul de rotație (A) și unghiul de înclinare orizontală (H) sau verticală (V).
- Când este utilizată orice casetă de dialog pentru ajustarea culorilor (de exemplu Curbe), panoul Informații afișează valori ale culorilor înainte și după pentru pixelii de sub cursor și de sub eșantionoarele de culori.
- Dacă este activată opțiunea Afișare sugestii instrumente, vizualizați sugestii pentru instrumentul selectat din caseta de instrumente.

- În funcție de opțiunile selectate, panoul Informații afișează informații despre stare, cum ar fi dimensiunea documentului, profilul documentului, dimensiunile documentului, dimensiunile zgârieturilor, eficiența, sincronizarea și instrumentul curent.

Utilizarea panoului Informații

Panoul Informații afișează informații despre fișier referitoare la o imagine și furnizează de asemenea feedback despre valorile culorilor în timp ce deplasați cursorul instrumentului deasupra unei imagini. Asigurați-vă că panoul Informații este vizibil în spațiul dvs. de lucru, dacă doriți să vizualizați informațiile în timp ce trageți de imagine.

1 (Opțional) Efectuați una din următoarele operații, dacă este necesar să afișați panoul Informații:

- Faceți clic pe fila panoului Informații, dacă aceasta este andocată cu alte panouri.
- Selectați Fereastră > Informații. Informațiile despre fișier referitoare la imagine sunt afișate în partea inferioară a panoului Informații. Puteți să modificați informațiile afișate făcând clic pe triunghiul din colțul din dreapta-sus al panoului și selectând Opțiuni panou din meniul panoului.

2 Setați opțiunile pentru informațiile care doriți să fie afișate în panoul Informații, efectuând una din următoarele operații:

- Selectați Opțiuni panou din meniul panoului Informații și specificați opțiuni în caseta de dialog Opțiuni panou.
- Faceți clic pe o pictogramă Pipetă și selectați opțiunile de afișare din meniul pop-up. De asemenea, puteți să utilizați meniul pop-up pentru a specifica dacă panoul Informații afișează valori de 8, 16 sau 32 de biți.
- Faceți clic pe pictograma coordonatelor cursorului și selectați o unitate de măsură.

3 Selectați un instrument.

4 Deplasați cursorul în imagine sau trageți cu mouse-ul în imagine pentru a utiliza instrumentul. Pot fi afișate următoarele informații, în funcție de instrumentul pe care îl utilizați:

Afișează valorile numerice pentru culoarea de sub cursor.

Afișează coordonatele *x* și *y* ale cursorului.

Afișează lățimea (L) și înălțimea (Î) unui cadru de selecție sau a unei forme în timp ce trageți sau lățimea și înălțimea unei selecții active.

Modificarea opțiunilor panoului Informații

1 Faceți clic pe triunghiul din colțul din dreapta-sus pentru a deschide meniul panoului Informații și selectați Opțiuni panou.

2 În caseta de dialog Opțiuni panou, selectați una din următoarele opțiuni de afișare pentru Prima informație despre culoare:

Culoare reală Afișează valori în modul de culoare curent al imaginii.

Probă culoare Afișează valori pentru spațiul de culoare de ieșire al imaginii.

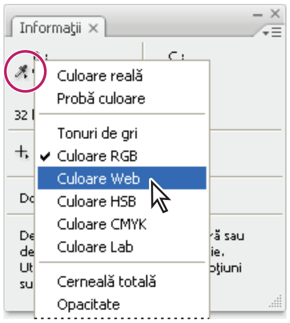
Un mod de culoare Afișează valorile culorilor în modul de culoare respectiv.

Cerneală totală Afișează procentajul total al cernelii totale CMYK în locația curentă a cursorului pe baza valorilor setate în caseta de dialog Configurare CMYK.

Opacitate Afișează opacitatea stratului curent. Această opțiune nu se aplică în cazul fundalului.

De asemenea, puteți să setați opțiunile de culoare făcând clic pe pictograma Pipetă din panoul Informații. Pe lângă opțiunile Prima informație despre culoare, puteți să afișați valori de 8, 16 sau 32 de biți.

3 Pentru A doua informaţie despre culoare, în etapa a 2-a selectaţi o opţiune de afişare din listă. Pentru a doua informaţie, puteţi de asemenea să faceţi clic pe pictograma Pipetă din panoul Informaţii şi să selectaţi opţiunile de citire din meniul pop-up.



Efectuarea clic-ului pe pictograma Pipetă şi selectarea unui mod de citire din meniul pop-up

4 Selectaţi o unitate de măsură pentru Unităţi riglă.

5 Din Informaţii stare, selectaţi una din opţiunile următoare pentru afişarea informaţiilor despre fişier în panoul Informaţii:

Dimensiuni document Afişează informaţii referitoare la cantitatea de date din imagine. Numărul din stânga reprezintă dimensiunea de tipărire a imaginii—aproximativ dimensiunea fişierului salvat, aplatizat în format Adobe Photoshop. Numărul din dreapta indică dimensiunea aproximativă a fişierului, incluzând straturile şi canalele.

Profil document Afişează numele profilului de culoare utilizat de către imagine.

Dimensiuni document Afişează dimensiunile imaginii.

Dimensiuni disc de lucru Afişează informaţii despre memoria RAM şi discul de lucru utilizate pentru procesarea imaginii. Numărul din stânga reprezintă cantitatea de memorie utilizată în mod curent de către program pentru afişarea tuturor imaginilor deschise. Numărul din dreapta reprezintă cantitatea totală de memorie RAM disponibilă pentru procesarea imaginilor.

Eficienţă Afişează procentajul duratei efectuării unei operaţii în locul citirii sau scrierii pe discul de lucru. Dacă valoarea este sub 100%, Photoshop utilizează discul de lucru şi, în consecinţă, funcţionează mai lent.

Cronometrare Afişează durata de efectuare a ultimei operaţii.

Instrument curent Afişează numele instrumentului activ.

Version Cue Afişează starea grupului de lucru Version Cue. Această opţiune este valabilă când este activ Version Cue.

Scală de măsurare Specifică scalarea documentului.

6 (Opţional) Bifaţi Afişare sugestii instrumente pentru a afişa o sugestie referitoare la utilizarea unui instrument selectat din partea inferioară a panoului Informaţii.

7 Faceţi clic pe OK.

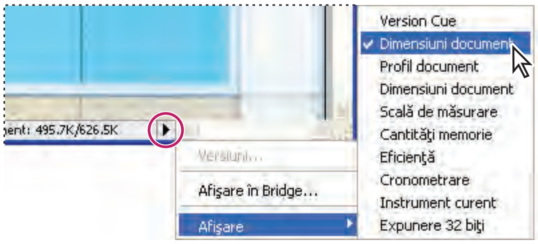
Pentru a schimba unităţile de măsură, faceţi clic pe pictograma reticul din panoul Informaţii şi selectaţi o unitate din meniu.

Afişarea informaţiilor despre fişier în fereastra documentului

Bara de stare este amplasată în partea inferioară a ferestrei fiecărui document şi afişează informaţii utile, cum ar fi nivelul de mărire curent şi dimensiunea fişierului, precum şi instrucţiuni sumare referitoare la utilizarea instrumentului activ. Bara de starea afişează de asemenea informaţii despre Version Cue, în cazul în care aveţi Version Cue activat.

***Notă:** De asemenea, puteţi să vizualizaţi informaţiile adăugate în fişier despre copyright şi autor. Aceste informaţii includ informaţii standard despre fişier şi filigranele Digimarc. Photoshop scanează automat imaginile deschise pentru filigrane cu ajutorul plug-in-ului Digimarc Detect Watermark. Dacă a fost detectat un filigran, Photoshop afişează un simbol de drepturi de autor în bara de titlu a ferestrei imaginii şi actualizează câmpurile pentru drepturi de autor din caseta de dialog Informaţii fişier.*

1 Faceţi clic pe triunghiul din chenarul de jos al ferestrei documentului.



Opţiunile de vizualizare a informaţiilor despre fişier cu Version Cue activat

2 Selectaţi o opţiune de vizualizare din meniul pop-up:

***Notă:** Dacă aveţi Version Cue activat, selectaţi din submeniul Afişare.*

Version Cue Afişează starea grupului de lucru Version Cue pentru documentul dvs., cum ar fi Deschis, Negestionat, Nesalvat etc. Această opţiune este disponibilă numai dacă aveţi Version Cue activat.

Dimensiuni document Informaţii referitoare la cantitatea de date dintr-o imagine. Numărul din stânga reprezintă dimensiunea de tipărire a imaginii—aproximativ dimensiunea fişierului salvat, aplatizat în format Adobe Photoshop. Numărul din dreapta indică dimensiunea aproximativă a fişierului incluzând straturile şi canalele.

Profil document Numele profilului de culoare utilizat de către imagine.

Dimensiuni document Dimensiunile imaginii.

Scală de măsurare Scalarea documentului.

Dimensiuni disc de lucru Informaţii referitoare la memoria RAM şi la discul de lucru utilizat pentru procesarea imaginii. Numărul din stânga reprezintă cantitatea de memorie utilizată în mod curent de către program pentru afişarea tuturor imaginilor deschise. Numărul din dreapta reprezintă cantitatea totală de memorie RAM disponibilă pentru procesarea imaginilor.

Eficienţă Procentajul duratei realizării efective a unei operaţii în locul citirii sau scrierii pe discul de lucru. Dacă valoarea este sub 100%, Photoshop utilizează discul de lucru şi, în consecinţă, funcţionează mai lent.

Cronometrare Durata necesară pentru efectuarea ultimei operaţii.

Instrument curent Numele instrumentului activ.

Expunere de 32 de biţi Opţiune pentru ajustarea imaginii previzualizării pentru vizualizarea pe monitorul computerului a imaginilor cu interval dinamic ridicat (HDR), cu 32 de biţi per canal. Glisorul este disponibil numai când fereastra documentului afişează o imagine HDR.

Consultați şi

“Reglarea modului de vizualizare a gamei dinamice pentru imaginile HDR” la pagina 78

Duplicarea unei imagini

Puteți să duplicați o întreagă imagine (inclusiv toate straturile, măştile strat şi canalele) în memoria disponibilă fără a salva pe disc.

1 Deschideți imaginea pe care doriți să o duplicați.

2 Selectați Imagine > Duplicare.

3 Introduceți un nume pentru imaginea duplicată.

4 Dacă doriți să duplicați imaginea şi să fuzionați straturile, selectați Duplicare numai straturi fuzionate. Pentru a păstra straturile, asigurați-vă că această opțiune este deselectată.

5 Faceți clic pe OK.

Riglele, grila şi ghidajele

Despre rigle

Riglele vă ajută să poziționați precis imagini sau elemente. Când sunt vizibile, riglele sunt afişate de-a lungul părții superioare şi a părții din stânga a ferestrei active. Marcajele de pe riglă afişează poziția cursorului în momentul deplasării. Schimbarea punctului de origine (marcajul (0, 0) de pe riglele de sus şi din stânga) vă permite să măsurați dintr-un anumit punct al imaginii. De asemenea, punctul inițial al riglei vă permite să stabiliți punctul inițial al grilei.

Pentru a afişa sau a ascunde riglele, selectați Vizualizare > Rigle.

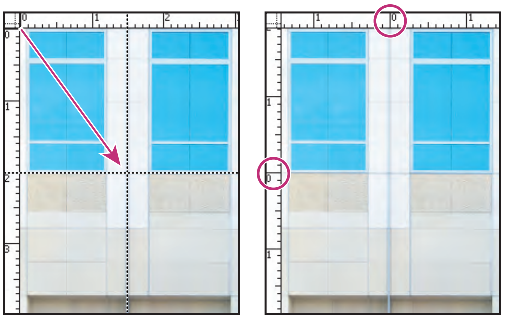
Schimbarea punctului de origine al riglei

1 (Opțional) Selectați Vizualizare > Ajustare la, apoi selectați orice combinație de opțiuni din submeniu. Aceasta ajustează punctul de origine al riglei la ghidaje, felii sau la limitele documentului. De asemenea, puteți să efectuați ajustarea la grilă.

2 Poziționați cursorul deasupra intersecției riglelor din colțul din stânga-sus al ferestrei şi trageți cu mouse-ul în diagonală, înspre partea inferioară a imaginii. Este afişat un set de cruci subțiri care marchează noul punct de origine al riglelor.

Puteți să mențineți apăsată tasta Shift în timp ce trageți pentru ca punctul de origine al riglei să se ajusteze la marcajele riglei.

Pentru a reseta un punct de origine al riglei la valoarea sa prestabilită, faceți dublu clic pe colțul din stânga-sus al riglei.



Crearea prin tragere a unui punct nou de origine a riglei

Consultaţi şi

"Utilizarea ajustării" la pagina 41

Schimbarea unităţii de măsură

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi dublu clic pe o riglă.
- (Windows) Selectaţi Editare > Preferinţe > Unităţi & Rigle sau faceţi clic dreapta pe riglă şi apoi selectaţi o unitate nouă din meniul contextual.
- (Mac OS) Selectaţi Photoshop > Preferinţe > Unităţi & Rigle sau faceţi Control-clic pe riglă şi apoi selectaţi o unitate nouă din meniul contextual.

2 Selectaţi o unitate de măsură pentru Rigle.

Notă: *Schimbarea unităţilor din panoul Informaţii modifică automat unităţile de pe rigle.*

3 Pentru Dimensiune punct/pica, selectaţi una dintre următoarele opţiuni:

PostScript (72 puncte per inch) Setează o dimensiune a unităţii compatibile pentru tipărirea pe un dispozitiv PostScript.

Tradiţional Utilizează 72,27 puncte per inch, tradiţional utilizat la tipărire.

4 Faceţi clic pe OK.

Specificarea coloanelor pentru o imagine

Coloanele vă ajută să poziţionaţi precis imagini sau elemente. Comenzile Nou, Dimensiune imagine şi Dimensiune canava vă permit să specificaţi lăţimea imaginii sub formă de coloane. Utilizarea coloanelor este avantajoasă când intenţionaţi să importaţi o imagine într-un program de machetare, cum ar fi Adobe InDesign® şi doriţi ca imaginea să se încadreze exact într-un anumit număr de coloane.

1 Selectaţi Editare > Preferinţe > Unităţi & Rigle (Windows) sau Photoshop > Preferinţe > Unităţi & Rigle (Mac OS).

2 Introduceţi valori pentru Lăţime şi Spaţiu separator.

Poziționarea cu instrumentul Riglă

Instrumentul Riglă vă ajută să poziționați precis imagini sau elemente. Instrumentul Riglă calculează distanța dintre oricare două puncte din spațiul de lucru. Când măsurați dintr-un punct în altul, este trasată o linie netipăribilă, iar bara de opțiuni şi panoul Informații afişează următoarele informații:

- Punctul de pornire (X şi Y)
- Distanțele orizontală (O) şi verticală (V) parcurse din axele *x* şi *y*
- Unghiul măsurat în raport cu axa (A)
- Lungimea totală parcursă (D1)
- Cele două lungimi parcurse (D1 şi D2), când utilizați un raportor

Toate măsurătorile, cu excepția unghiului, sunt calculate în unitatea de măsură setată curent în caseta de dialog Preferințe unități & rigle.

Dacă documentul dvs. are o linie de măsurare, aceasta va fi afişată în momentul în care selectați instrumentul Riglă.

Măsurarea între două puncte

1. Selectați instrumentul Riglă .
2. Trageți de la punctul inițial către punctul final. Mențineți apăsată tasta Shift pentru a limita instrumentul la trepte de 45°.
3. Pentru a crea un raportor dintr-o linie de măsurare existentă, apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageți cu mouse-ul în unghi de la un capăt al liniei de măsurare sau faceți dublu clic pe linie şi trageți. Mențineți apăsată tasta Shift pentru a limita instrumentul la multiplii de 45°.

Editarea unei linii de măsurare

1. Selectați instrumentul Riglă .
2. Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a redimensiona linia, trageți de un capăt al unei linii de măsurare existente.
- Pentru a deplasa linia, plasați cursorul pe linie la distanță de orice punct final şi trageți de linie.
- Pentru a elimina linia, plasați cursorul pe linie la distanță de oricare punct final şi trageți de linie în afara imaginii sau faceți clic pe Golire în bara de opțiuni a instrumentului.

***Notă:** Puteți trage în afară o linie de măsurare de pe o caracteristică a unei imagini care ar trebui să fie orizontală sau verticală şi apoi selectați Imagine > Rotire imagine > Arbitrar. Unghiul corect de rotație necesar pentru îndreptarea imaginii este introdus automat în caseta de dialog Rotire canava.*

Poziționarea cu ajutorul ghidajelor şi al grilei

Ghidajele şi grila vă ajută să poziționați precis imagini sau elemente. Ghidajele sunt afişate ca linii netipăribile flotante deasupra imaginii. Puteți muta sau elimina ghidajele. Le puteți de asemenea bloca pentru a nu le muta accidental.

Grila este utilă pentru afişarea simetrică a elementelor. Grila este afişată în mod prestabilit sub formă de linii netipăribile, dar poate fi afişată şi sub formă de puncte.

Ghidajele şi grilele au un comportament similar:

- Selecțiile, chenarele de selecție şi instrumentele se ajustează la un ghidaj sau la grilă când sunt trase în cadrul pixelilor de ecran 8 (nu al imaginii). Ghidajele se ajustează şi la grilă când sunt deplasate. Puteți să activați şi să dezactivați această caracteristică.

- Spațierea ghidajelor, vizibilitatea și ajustarea ghidajelor și a grilei sunt specifice pentru o imagine.
- Spațierea grilei, culoarea și stilul ghidajului și al grilei sunt identice pentru toate imaginile.

Puteți să utilizați Ghidaje inteligente pentru a vă ajuta să aliniați forme, felii și selecții. Acestea sunt afișate automat când desenați o formă sau creați o selecție sau o felie. Dacă este necesar, puteți să ascundeți Ghidajele inteligente.

Consultați și

“Divizarea în felii a unei pagini Web” la pagina 534

Afișarea sau ascunderea unei grile, a ghidajelor sau a ghidajelor inteligente

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Vizualizare > Afișare > Grilă.
- Selectați Vizualizare > Afișare > Ghidaje.
- Vizualizare > Afișare > Ghidaje inteligente.
- Selectați Vizualizare > Bonusuri. De asemenea, această comandă afișează sau ascunde muchiile straturilor, muchiile selecției, traseele țintă și feliile.

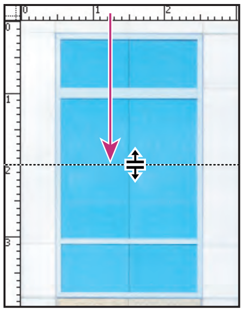
Plasarea unui ghidaj

1 Dacă riglele nu sunt vizibile, selectați Vizualizare > Rigle.

***Notă:** Pentru cele mai precise citiri, vizualizați imaginea la un nivel de mărire de 100% sau utilizați panoul Informații.*

2 Efectuați una din următoarele acțiuni pentru a crea un ghidaj:

- Selectați Vizualizare > Ghidaj nou. Selectați Orientare orizontală sau verticală din caseta de dialog, introduceți o poziție și faceți clic pe OK.
- Trageți de rigla orizontală pentru a crea un ghidaj orizontal.



Crearea unui ghidaj orizontal prin tragere

- Mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți de rigla verticală pentru a crea un ghidaj orizontal.
- Trageți de rigla verticală pentru a crea un ghidaj vertical.
- Mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți de rigla orizontală pentru a crea un ghidaj vertical.
- Mențineți apăsată tasta Shift și trageți de rigla orizontală sau verticală pentru a crea un ghidaj care se ajustează la marcajele riglei. Când trageți de un ghidaj, cursorul se transformă într-o săgeată cu două capete.

3 (Opțional) Dacă doriți să blocați toate ghidajele, selectați Vizualizare > Blocare ghidaje.

Deplasarea unui ghidaj

1 Selectaţi instrumentul Deplasare sau menţineţi apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) pentru a activa instrumentul Deplasare.

2 Poziţionaţi cursorul deasupra ghidajului (cursorul se transformă într-o săgeată cu două capete).

3 Deplasaţi cursorul în oricare din următoarele moduri:

- Trageţi de ghidaj pentru a-l deplasa.
- Modificaţi ghidajul din orizontal în vertical sau invers, menţinând apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) în timp ce faceţi clic sau trageţi de ghidaj.
- Aliniaţi ghidajul cu marcajele riglei, menţinând apăsată tasta Shift în timp ce trageţi de ghidaj. Ghidajul se ajustează la grilă, dacă aceasta este vizibilă şi este selectată opţiunea Vizualizare > Ajustare la > Grilă.

Eliminarea ghidajelor din imagine

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a elimina un singur ghidaj, trageţi de acesta în afara ferestrei imaginii.
- Pentru a elimina toate ghidajele, selectaţi Vizualizare > Ştergere ghidaje.

Setarea preferinţelor pentru ghidaje şi grilă

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- (Windows) Selectaţi Editare > Preferinţe > Ghidaje, grilă şi felii.
- (Mac OS) Selectaţi Photoshop > Preferinţe > Ghidaje, grilă şi felii.

2 Pentru Culoare, selectaţi o culoare pentru ghidaje, grilă sau ambele. Dacă selectaţi Personalizat, faceţi clic pe caseta de culori, selectaţi o culoare şi faceţi clic pe OK.

3 Pentru Stil, selectaţi o opţiune de afişare pentru ghidaje sau grilă sau ambele.

4 Pentru Fiecare linie grilă, introduceţi o valoare pentru spaţierea grilei. Pentru Subdiviziuni, introduceţi o valoare de subdivizare a grilei.

Dacă doriţi, schimbaţi unităţile pentru această opţiune. Opţiunea Procent creează o grilă care împarte imaginea în secţiuni egale. De exemplu, dacă selectaţi 25 pentru opţiunea Procent, va rezulta o grilă egal împărţită de 4 pe 4.

5 Faceţi clic pe OK.

Utilizarea ajustării

Ajustarea ajută la plasarea precisă a muchiilor selecţiei, a selecţiilor decupajului, a feliilor, formelor şi traseelor. Totuşi, uneori ajustarea împiedică plasarea corectă a elementelor. Puteţi activa sau dezactiva ajustarea utilizând comanda Ajustare. Când ajustarea este activată, puteţi de asemenea să specificaţi diverse elemente la care doriţi să se realizeze ajustarea.

Activarea ajustării

❖ Selectaţi Vizualizare > Ajustare. Activarea ajustării este indicată printr-o bifă.

Specificarea obiectului la care se efectuează ajustarea

❖ Selectaţi Vizualizare > Ajustare la şi selectaţi una sau mai multe opţiuni din submeniu:

Ghidaje Se efectuează ajustarea la ghidaje.

Grilă Se efectuează ajustarea la grilă. Nu puteţi să selectaţi această opţiune când grila este ascunsă.

Strat Se efectuează ajustarea la conţinutul stratului.

Felii Se efectuează ajustarea la limitele feliei. Nu puteţi să selectaţi această opţiune când feliile sunt ascunse.

Limite document Se efectuează ajustarea la muchiile documentului.

Toate Selectează toate opţiunile Ajustare la.

Fără Deselectează toate opţiunile Ajustare la.

O bifă indică faptul că această opţiune este selectată şi că este activată ajustarea.

Dacă doriţi să activaţi ajustarea doar pentru o singură opţiune, asiguraţi-vă că este dezactivată comanda Ajustare şi apoi selectaţi Vizualizare > Ajustare la şi selectaţi o opţiune. Aceasta activează automat ajustarea pentru opţiunea selectată şi deselectează toate celelalte opţiuni Ajustare la.

Afişarea sau ascunderea Bonusurilor

Ghidajele, grila, traseele ţintă, muchiile selecţiei, feliile, limitele textelor, liniile de bază ale textelor şi selecţiile textelor sunt *Bonusuri* netipăribile care vă ajută să selectaţi, să deplasaţi sau să editaţi imagini şi obiecte. Puteţi să activaţi sau să dezactivaţi un Bonus sau orice combinaţie de Bonusuri fără a afecta imaginea. De asemenea, puteţi să afişaţi sau să ascundeţi Bonusurile, selectând comanda Bonusuri din meniul Vizualizare.

Ascunderea Bonusurilor suprimă doar afişarea acestora. Nu dezactivează aceste opţiuni.

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a afişa sau a ascunde Bonusurile, selectaţi Vizualizare > Bonusuri. Toate bonusurile afişate din submeniul Afişare sunt indicate printr-o bifă.
- Pentru a activa sau a dezactiva un Bonus dintr-un grup de Bonusuri ascunse, selectaţi Vizualizare > Afişare şi selectaţi un Bonus din submeniu.
- Pentru a activa şi a afişa toate Bonusurile disponibile, selectaţi Vizualizare > Afişare > Toate.
- Pentru a dezactiva şi a ascunde toate Bonusurile disponibile, selectaţi Vizualizare > Afişare > Fără.

***Notă:** Afişarea Bonusurilor conduce de asemenea la afişarea eşantionoarelor de culori, deşi acestea nu reprezintă o opţiune în submeniul Afişare.*

Presetările, plug-in-urile şi preferinţele

Utilizarea Managerului Presetări

Despre Managerul Presetări

Managerul Presetări vă permite să gestionaţi bibliotecile de pensule, specimene, degradeuri, stiluri, tipare, contururi şi forme personalizate presetate, precum şi instrumentele presetate incluse în Photoshop. De exemplu, puteţi să utilizaţi Manager Presetări pentru a modifica setul curent de elemente presetate sau pentru a crea biblioteci noi. După ce încărcaţi o bibliotecă în Manager presetări, puteţi să accesaţi elementele bibliotecii în diverse locuri, cum ar fi bara de opţiuni, panourile, casetele de dialog etc.

În general, când modificaţi o presetare, Photoshop vă solicită să salvaţi modificările ca presetare nouă, astfel încât să rămână disponibile atât presetarea iniţială, cât şi presetarea modificată.

Fiecare tip de bibliotecă are propria extensie de fişier şi dosar prestabilit. Fişierele de presetare sunt instalate pe computerul dvs. în dosarul Presetări din dosarul aplicației Adobe Photoshop CS4.

Pentru a deschide Manager Presetări, selectați Editare > Manager Presetări. Selectați o opțiune din meniul Tip presetare pentru a realiza comutarea la un anumit tip de presetare.

Puteți să ajustați configurarea presetărilor, făcând clic pe butonul meniului panoului şi selectând un mod de afişare din secțiunea superioară a meniului:

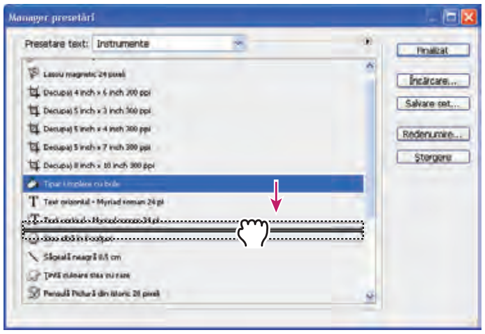
Numai text Afişează numele fiecărui element presetat.

Miniatură mică sau Miniatură mare Afişează o miniatură a fiecărui element presetat.

Listă mică sau Listă mare Afişează numele şi miniatura fiecărui element presetat.

Contur miniatură Afişează un eşantion de contur de pensulă şi de contur de miniatură pentru fiecare presetare a pensulei. (Această opțiune este disponibilă numai pentru presetările pensulei).

Pentru a rearanja lista de elemente, trageți de un element în sus sau în jos în listă.


Manager presetări
Presetare text:
Instrumente
Lasou magnetic 24 pixeli
Decupaj 4 inch x 6 inch 200 ppi
Decupaj 5 inch x 3 inch 300 ppi
Decupaj 5 inch x 4 inch 300 ppi
Decupaj 5 inch x 7 inch 300 ppi
Decupaj 8 inch x 10 inch 300 ppi
Text orizontal - Myriad roman 24 pt
Săgeată neagră 0,5 cm
Finalizat
Încărcare...
Salvare set...
Redenumire...
Ştergere

Rearanjarea presetărilor instrumentelor în Manager Presetări

***Notă:** Pentru a şterge o prestare din Manager Presetări, selectați presetarea şi faceți clic pe Ştergere. Puteți să utilizați întotdeauna comanda Resetare pentru a restaura elementele prestabilite dintr-o bibliotecă.*

Încărcarea unei biblioteci de elemente presetate

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe triunghiul din partea dreaptă a meniului pop-up Tip presetare şi apoi selectați un fişier bibliotecă din partea inferioară a meniului panoului. Faceți clic pe OK pentru a înlocui lista curentă sau faceți clic pe Adăugare pentru a adăuga lista curentă.
- Pentru a adăuga o bibliotecă la lista curentă, faceți clic pe Încărcare, selectați fişierul librărie pe care doriți să îl adăugați şi faceți clic pe Încărcare.
- Pentru a înlocui lista curentă cu altă bibliotecă, selectați Înlocuire *[tip presetare]* din meniul panoului. Selectați fişierul bibliotecă pe care doriți să-l utilizați şi faceți clic pe Încărcare.

***Notă:** Fiecare tip de bibliotecă are propria extensie de fişier şi dosar prestabilit.*

Gestionarea elementelor presetate

Puteți să redenumiți sau să ştergeți elementele presetate, dar şi să creați sau să restaurați biblioteci de presetări.

Redenumirea elementelor presetate

1 Selectați un element presetat. Țineți apăsată tasta Shift şi faceți clic pentru a selecta mai multe elemente.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe Redenumire şi apoi introduceți un nume nou pentru pensulă, specimen etc.
- Dacă Managerul Presetări afişează în mod curent presetări sub formă de miniaturi, faceți dublu clic pe o presetare, introduceți un nume nou şi faceți clic pe OK.
- Dacă Managerul Presetări afişează în mod curent presetări sub formă de listă sau numai text, faceți dublu clic pe o presetare, introduceți un nume nou integrat şi apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS).

Ştergerea elementelor presetate

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați un element presetat şi faceți clic pe Ştergere.
- Apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceți clic pe elementele pe care doriți să le ştergeți.

Crearea unei biblioteci de presetări

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a salva toate presetările din listă sub formă de bibliotecă, asigurați-vă că toate elementele sunt selectate.
- Pentru a salva un subset al listei curente ca bibliotecă, mențineți apăsată tasta Shift şi selectați elementele pe care doriți să le salvați.

2 Faceți clic pe Salvare set, selectați o locație pentru bibliotecă, introduceți un nume de fişier şi faceți clic pe Salvare.

Puteți salva biblioteca oriunde. Totuşi, dacă plasați fişierul bibliotecă în dosarul Presetări corespunzător din locația prestabilită pentru presetări, numele bibliotecii va fi afişat în partea de jos a meniului panoului, după ce reporniți Photoshop.

Restaurarea bibliotecii prestabilite de elemente presetate

❖ Selectați Resetare din meniul panoului. Puteți fie să înlocuiți lista curentă, fie să adăugați biblioteca prestabilită la lista curentă.

Locațiile prestabilite pentru presetări

1 Locația prestabilită pentru salvarea/încărcarea/înlocuirea presetărilor depinde de sistemul dvs. de operare.

- Mac: <User>/Library/Application Support/Adobe/Adobe Photoshop CS4/Presets.
- Windows XP: [Drive]:\Document and Settings\<user>\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS4\Presets.
- Windows Vista: [Drive]:\Users\<user>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS4\Presets.

2 Presetările incluse în Adobe Photoshop CS4 sunt stocate în dosarul programului Photoshop.

Afişarea fişierelor ascunse în Windows

În Windows locațiile prestabilite pentru salvarea/încărcarea/înlocuirea presetărilor sunt ascunse în mod prestabilit.

1 Pentru a afişa fişierele ascunse din Windows XP:

a Deplasați-vă în Start > Control Panel (Panou de control) > Folder Options (Opțiuni dosar).

b În fila Vizualizare, în Fişiere şi dosare ascunse, selectați Afişare fişiere şi dosare ascunse.

c Faceți clic pe OK.

2 Pentru a afişa fişierele ascunse din Windows Vista:

a Deplasați-vă în Start > Control Panel (Panou de control) > Appearance and Personalization (Aspect şi personalizare).

b În fila Vizualizare, în Fişiere şi dosare ascunse, selectaţi Afişare fişiere şi dosare ascunse.

c Faceţi clic pe OK.

Preferințe

Despre preferințe

Numeroase setări ale programelor sunt stocate în fişierul Adobe Photoshop CS4 Prefs, inclusiv opţiunile generale de afişare, opţiunile de salvare a fişierelor, opţiunile de performanţă, opţiunile pentru cursor, opţiunile privind transparenţa, opţiunile de text, opţiunile pentru plug-in-uri şi discurile de lucru. Majoritatea acestor opţiuni sunt setate în caseta de dialog Preferinţe. Setările preferinţelor sunt salvate la fiecare ieşire din aplicaţie.

Comportamentul neprevăzut poate indica preferinţe deteriorate. Dacă bănuiţi că preferinţele s-au deteriorat, restauraţi-le la valorile lor prestabilite.

Deschiderea unei casete de dialog Preferințe

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- (Windows) Selectaţi Editare > Preferinţe şi selectaţi din submeniu setul de preferinţe dorit.
- (Mac OS) Selectaţi Photoshop > Preferinţe şi apoi selectaţi din submeniu setul de preferinţe dorit.

2 Pentru a comuta la alt set de preferinţe, efectuaţi una dintre acţiunile următoare:

- Selectaţi setul de preferinţe din meniul din partea stângă a casetei de dialog.
- Faceţi clic pe Următor pentru a afişa următorul set de preferinţe din listă; faceţi clic pe Anterior pentru a afişa setul anterior.

Pentru informaţii referitoare la o anumită opţiune pentru preferinţe, consultaţi indexul.

Restaurarea tuturor preferințelor la setările prestabilite

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Când porniţi Photoshop, apăsaţi şi menţineţi apăsate tastele Alt+Control+Shift (Windows) sau Option+Command+Shift (Mac OS). Vi se va solicita ştergerea setărilor curente.
- (Numai Mac OS) Deschideţi dosarul Preferinţe din dosarul Bibliotecă şi trageţi dosarul Setări Adobe Photoshop CS la coşul de gunoi.

Fişierele Preferinţe noi sunt create la următoarea pornire a programului Photoshop.

Dezactivarea şi activarea mesajelor de avertizare

Uneori veţi vedea mesaje care conţin avertizări sau solicitări. Puteţi suprima afişarea acestor mesaje selectând opţiunea din mesaj Fără afişare ulterioară. De asemenea, puteţi să reafişaţi global toate mesajele care au fost suprimate.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- (Windows) Selectaţi Editare > Preferinţe > General.
- (Windows) Selectaţi Photoshop > Preferinţe > General.

2 Faceţi clic pe Resetare globală dialoguri de avertisment şi faceţi clic pe OK.

Plug-in-uri

Despre modulele plug-in

Modulele plug-in sunt programe software create de Adobe Systems şi de alţi dezvoltatori de software împreună cu Adobe Systems pentru a adăuga caracteristici în Photoshop. În programul dvs. sunt incluse unele plug-in-uri pentru import, export şi efecte speciale. Acestea sunt instalate automat în dosare în interiorul dosarului Plug-in-uri Photoshop.

Puteţi să selectaţi un dosar suplimentar Plug-in-uri pentru plug-in-urile compatibile stocate în altă aplicaţie. De asemenea, puteţi să creaţi o scurtătură (Windows) sau un alias (Mac OS) pentru un plug-in stocat în alt dosar de pe sistemul dvs. Puteţi apoi să adăugaţi scurtătura sau alias-ul în dosarul de plug-in-uri şi să utilizaţi plug-in-ul respectiv în Photoshop.

Odată instalate, modulele plug-in sunt afişate ca opţiuni în meniul Import sau Export; ca formate de fişiere în casetele de dialog Deschidere, Salvare ca; sau ca filtre în submeniurile Filtrare. Photoshop poate găzdui un număr mare de plug-in-uri. Totuşi, dacă lista de module plug-in instalate devine prea mare, este posibil ca Photoshop să nu poată afişa toate plug-in-urile în meniurile lor corespunzătoare. Dacă apare această situaţie, plug-in-urile nou instalate sunt afişate în submeniul Filtru > Altele.

Instalarea unui modul plug-in

În Mac OS, nu puteţi să rulaţi Photoshop în meniul Clasic. Plug-in-urile care au fost concepute iniţial pentru a rula pe Mac OS 9 nu vor fi afişate.

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a instala un modul plug-in Adobe Systems, utilizaţi programul de instalare a plug-in-urilor, dacă există. În Windows, puteţi de asemenea să instalaţi sau să copiaţi modulul în dosarul Plug-in-uri corespunzător din dosarul programului Photoshop. În Mac OS, trageţi o copie a modulului în dosarul Plug-in-uri corespunzător din dosarul programului Photoshop. Asiguraţi-vă că fişierele sunt necomprimate.
- Pentru a instala un modul plug-in terţ, urmaţi instrucţiunile de instalare aferente modulului plug-in respectiv. Dacă nu puteţi să rulaţi un plug-in terţ, este posibil să fie necesar un număr de serie Photoshop pre-existent.

Selectarea unui dosar de plug-in-uri suplimentare

1 Selectaţi Editare > Preferinţe > Plug-in-uri (Windows) sau Photoshop > Preferinţe > Plug-in-uri (Mac OS).

2 Selectaţi dosarul Plug-in-uri suplimentare.

3 Faceţi clic pe Alegere şi selectaţi un dosar sau un director din listă. Asiguraţi-vă că nu selectaţi o locaţie din interiorul dosarului Plug-in-uri. Pentru a afişa conţinutul unui dosar, faceţi dublu clic pe director (Windows) sau faceţi clic pe Deschidere (Mac OS).

4 După ce aţi evidenţiat dosarul de plug-in-uri suplimentare, faceţi clic pe OK (Windows) sau Selectare (Mac OS).

5 Reporniţi Photoshop pentru ca plug-in-urile să intre în vigoare.

Suprimarea încărcării plug-in-urilor

❖ Adăugaţi un caracter tildă ~ la începutul numelui, dosarului sau directorului plug-in-ului. Fişierul respectiv (sau toate fişierele din dosar) va fi ignorat de către aplicaţie.

Vizualizarea informaţiilor despre plug-in-urile instalate

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- (Windows) Selectaţi Asistenţă > Despre Plug-in şi selectaţi un plug-in din submeniu.

- (Mac OS) Selectaţi Photoshop > Despre Plug-in şi apoi selectaţi un plug-in din submeniu.

Anularea şi panoul Istoric

Utilizarea comenzilor Anulare sau Reefectuare

Comenzile Anulare şi Reefectuare vă permit să realizaţi operaţiuni de anulare sau reefectuare. De asemenea, puteţi să utilizaţi panoul Istoric pentru operaţiuni de anulare sau reefectuare.

❖ Selectaţi Editare > Anulare sau Editare > Reefectuare.

Dacă o operaţie nu poate fi anulată, comanda devine inactivă şi se transformă în Anulare imposibilă.

Consultaţi şi

"Lucrul cu panoul Istoric" la pagina 48

Revenirea la ultima versiune salvată

❖ Selectaţi Fişier > Revenire.

***Notă:** Revenirea este adăugată ca stare din istoric în panoul Istoric şi poate fi anulată.*

Restaurarea parţială a unei imagini la versiunea salvată anterior

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Utilizaţi instrumentul Pensulă istoric pentru a picta cu starea sau cu instantaneul selectat în panoul Istoric.
- Utilizaţi instrumentul Radieră având selectată opţiunea Ştergere pentru istoric.
- Selectaţi suprafaţa pe care doriţi să o restabiliţi şi selectaţi Editare > Umplere. Pentru utilizare, selectaţi Istoric şi faceţi clic pe OK.

***Notă:** Pentru a restaura imaginea cu un instantaneu al stării iniţiale a documentului, selectaţi Opţiuni istoric din meniul panoului şi asiguraţi-vă că aţi selectat opţiunea Creare automată a primului instantaneu.*

Consultaţi şi

"Ştergerea cu instrumentul Radieră" la pagina 356

Anularea unei operaţii

❖ Menţineţi apăsată tasta Esc până când se întrerupe operaţia în curs de execuţie. În Mac OS, puteţi să apăsaţi şi Command+period.

Primirea unei notificări la finalizarea operaţiei

O bară de progres indică faptul că operaţia este în curs de execuţie. Puteţi să întrerupeţi operaţia sau să solicitaţi programului să notifice finalizarea operaţiei.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- (Windows) Selectaţi Editare > Preferinţe > General.
- (Mac OS) Selectaţi Photoshop > Preferinţe > General.

2 Selectați Semnal acustic la finalizare.

3 Faceți clic pe OK.

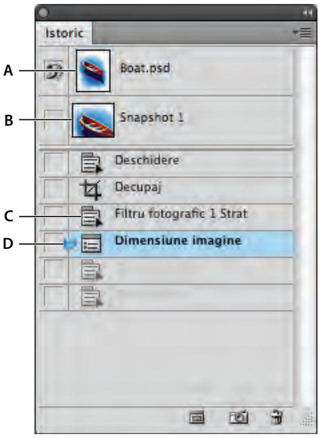
Lucrul cu panoul Istoric

Puteți să utilizați panoul Istoric pentru a vă deplasa orice stare recentă a imaginii creată pe parcursul sesiunii de lucru curente. De fiecare dată când aplicați o modificare într-o imagine, noua stare a imaginii respective este adăugată la panou.

De exemplu, dacă selectați, pictați şi rotiți o parte dintr-o imagine, fiecare din acele stări este listată separat în panou. Când selectați una din stări, imaginea revine la starea în care modificarea respectivă a fost aplicată pentru prima dată. Apoi puteți să lucrați din starea respectivă.

De asemenea, puteți să utilizați panoul Istoric pentru a şterge stările imaginilor şi, în Photoshop, pentru a crea un document dintr-o stare sau dintr-un instantaneu.

Pentru a afişa panoul Istoric, selectați Fereastră > Istoric sau faceți clic pe fila panoului Istoric.



Panoul Istoric Photoshop
***A.** Setează sursa pentru pensula istoricului* ***B.** Miniatura unui instantaneu* ***C.** Stare istoric* ***D.** Glisor stare istoric*

Rețineți următoarele aspecte la folosirea panoului Istoric:

- Schimbările survenite la nivelul programului, cum ar fi modificările panourilor, setările de culoare, acțiunile şi preferințele nu sunt reflectate în panoul Istoric, deoarece nu sunt modificări efectuate asupra unei anumite imagini.
- În mod prestabilit, panoul Istoric conține lista ultimelor 20 de stări. Puteți să modificați numărul stărilor memorate prin setarea unei preferințe. Stările mai vechi sunt şterse automat pentru a elibera memorie pentru Photoshop. Pentru a menține o anumită stare pe parcursul sesiunii de lucru, realizați un instantaneu al stării.
- După ce ați închis şi redeschis documentul, toate stările şi instantaneele din la ultima sesiune de lucru sunt golite din panou.
- În mod prestabilit, un instantaneu al stării inițiale a documentului este afişat în partea de sus a panoului.
- Stările sunt adăugate în partea inferioară a listei. Adică, starea cea mai veche este în partea superioară a listei, iar cea mai recentă, în partea inferioară.
- Fiecare stare este inclusă în listă cu numele instrumentului sau al comenzii utilizate pentru modificarea imaginii.
- În mod prestabilit, când selectați o stare, stările de sub aceasta devin inactive. În acest fel, puteți observa cu uşurință ce modificări vor fi abandonate, în cazul în care continuați să lucrați din starea selectată.

- În mod prestabilit, selectarea unei stări şi modificarea ulterioară a imaginii elimină toate stările ulterioare acesteia.
- Dacă selectați o stare şi apoi modificați imaginea, eliminând stările ulterioare, puteți să utilizați comanda Anulare pentru a anula ultima modificare şi a restaura stările eliminate.
- În mod prestabilit, ştergerea unei stări şterge starea respectivă şi pe cele care urmează acesteia. Dacă selectați opțiunea Istoric neliniar permis, ştergerea unei stări şterge numai starea respectivă.

Revenirea la o stare anterioară a imaginii

❖ Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe numele stării.
- Selectați Pas înainte sau Pas înapoi din meniul panoului Istoric sau meniul Editare pentru a vă deplasa la starea următoare sau anterioară.

Ştergerea unei imagini sau a mai multor imagini

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe numele stării şi selectați Ştergere din meniul panoului Istoric pentru a şterge modificarea respectivă şi pe cele care urmează acesteia.
- Trageți starea peste pictograma Ştergere pentru a şterge modificarea respectivă sau pe cele care urmează acesteia.
- Selectați Ştergere istoric din meniul panoului pentru a şterge lista de stări din panoul Istoric fără a modifica imaginea. Această opțiune nu reduce volumul de memorie utilizat de Photoshop.
- Mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi selectați Ştergere istoric din meniul panoului pentru a goli lista de stări fără a modifica imaginea. Dacă primiți un mesaj conform căruia Photoshop nu dispune de memorie suficientă, golirea stărilor este utilă, deoarece comanda şterge stările din buffer-ul Anulare şi eliberează memorie. Nu puteți să anulați comanda Ştergere istoric.
- Selectați Editare > Golire> Istorice pentru a goli lista de stări pentru toate documentele deschise. Această acțiune nu poate fi anulată.

Crearea sau înlocuirea unui document cu starea unei imagini

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Trageți o stare sau un instantaneu pe butonul Creare document nou din starea curentă din panoul Istoric. Lista istoricului pentru documentul nou creat conține numai intrarea Duplicare stare.
- Selectați o stare sau un instantaneu şi faceți clic pe butonul Creare document nou din starea curentă . Lista istoricului pentru documentul nou creat conține numai intrarea Duplicare stare.
- Selectați o stare sau un instantaneu şi selectați Creare document din meniul panoului Istoric. Lista istoricului pentru documentul nou creat conține numai intrarea Duplicare stare.
- Trageți o stare spre un document existent.

Pentru a salva unul sau mai multe instantanee sau stări ale imaginilor pentru utilizare într-o sesiune de editare ulterioară, creați un fişier nou pentru fiecare stare pe care o salvați şi salvați fiecare stare într-un fişier separat. Când redeschideți fişierul inițial, planificați-vă să deschideți şi celelalte fişiere salvate. Puteți să trageți instantaneul inițial al fiecărui fişier în imaginea inițială pentru a accesa instantaneele din nou din panoul Istoric al imaginii inițiale.

Setarea opţiunilor istoricului

Puteţi să specificaţi numărul maxim de elemente pentru includere în panoul Istoric şi să setaţi opţiuni pentru personalizarea panoului.

1 Selectaţi Opţiuni istoric din meniul panoului Istoric.

2 Selectaţi o opţiune:

Creare automată primul instantaneu Creează automat un instantaneu al stării iniţiale a imaginii când documentul este deschis.

Creare automată instantaneu nou la salvare Generează un instantaneu la fiecare salvare.

Permitere istoric neliniar Efectuează modificări asupra unei stări selectate fără a şterge stările care urmează. În mod normal, când selectaţi o stare şi schimbaţi imaginea, toate stările care urmează după cea selectată sunt şterse. În acest fel, panoul Istoric poate să afişeze o listă de etape de editare în ordinea în care au fost efectuate. Prin înregistrarea stărilor în mod neliniar, puteţi să selectaţi o stare, să efectuaţi o modificare asupra imaginii şi să ştergeţi starea respectivă. Starea este adăugată la sfârşitul listei.

Afişare prestabilită dialog instantaneu nou Forţează Photoshop să vă solicite nume pentru instantanee chiar şi atunci când utilizaţi butoane de pe panou.

Creare imposibilitate schimbări vizibilitate strat În mod prestabilit, activarea sau dezactivarea vizibilităţii stratului nu este înregistrată ca etapă în istoric şi, în consecinţă, nu poate fi anulată. Selectaţi această opţiune pentru a include modificările vizibilităţii stratului în etapele din istoric.

Setarea opţiunilor jurnalului istoricului editărilor

Este posibil să fie necesar să păstraţi o evidenţă atentă a operaţiunilor efectuate asupra unui fişier în Photoshop, fie în scopuri personale, pentru înregistrările clienţilor sau în scop juridic. Jurnalul istoricului editărilor vă ajută să menţineţi un istoric textual al modificărilor efectuate asupra unei imagini. Puteţi să vizualizaţi metadatele din jurnalul istoricului editărilor utilizând Adobe Bridge sau caseta de dialog Informaţii fişier.

Puteţi să optaţi pentru exportul textului într-un fişier jurnal extern sau puteţi să stocaţi informaţiile în metadatele fişierelor editate. Stocarea numeroaselor operaţii de editare sub formă de metadate creşte dimensiunea fişierului; deschiderea şi salvarea acestor fişiere poate dura mai mult decât de obicei.

Dacă este necesar să dovediţi că fişierul jurnal nu a fost falsificat, păstraţi jurnalul de editări în metadatele fişierului şi apoi utilizaţi Adobe Acrobat pentru a semna digital fişierul jurnal.

În mod prestabilit, datele din jurnalul istoricului referitoare la fiecare sesiune sunt salvate ca metadate încorporate în fişierul imagine. Puteţi să specificaţi unde sunt salvate datele din istoricul jurnalului şi nivelul de detaliere conţinut în jurnalul istoricului.

1 Selectaţi Editare > Preferinţe > General (Windows) sau Photoshop > Preferinţe > General (Mac OS).

2 Faceţi clic pe Preferinţe jurnal istoric pentru activare sau dezactivare sau invers.

3 Pentru opţiunea Salvare elemente jurnal în, selectaţi una din următoarele setări:

Metadate Salvează jurnalul istoricului ca metadate încorporate în fiecare fişier.

Fişier text Exportă jurnalul istoricului într-un fişier text. Vi se solicită să denumiţi fişierul text şi să selectaţi o locaţie pentru stocarea acestuia.

Ambele Stochează metadatele în fişier şi creează un fişier text.

***Notă:** Dacă doriţi să salvaţi fişierul text în alt loc sau să salvaţi alt fişier text, faceţi clic pe butonul Selectare, specificaţi locul de salvare a fişierului text, denumiţi fişierul (dacă este necesar) şi faceţi clic pe Salvare.*

4 Selectați una din următoarele opțiuni din meniul Editare elemente jurnal:

Numai sesiuni Înregistrează fiecare pornire sau închidere a programului Photoshop şi fiecare deschidere sau închidere a fişierelor (numele fişierului fiecărei imagini este inclus). Nu include nicio informație despre editările efectuate asupra fişierului.

Concis Include textul afişat în panoul Istoric pe lângă informațiile despre sesiune.

Detaliat Include textul afişat în panoul Acțiuni pe lângă informațiile concise. Dacă aveți nevoie de un istoric complet al modificărilor efectuate asupra fişierelor, selectați Detaliat.

Realizarea unui instantaneu al unei imagini

Comanda Instantaneu vă permite să realizați o copie temporară (sau *instantaneu*) pentru oricare stare a imaginii. Instantaneul nou este adăugat la lista de instantanee din partea superioară a panoului Istoric. Selectarea unui instantaneu vă permite să lucrați din versiunea respectivă a imaginii.

Instantaneele sunt similare stărilor enumerate în panoul Istoric, dar oferă avantaje suplimentare:

- Puteți să denumiți un instantaneu pentru a fi uşor de identificat.
- Instantaneele pot fi stocate pentru o întreagă sesiune de lucru.
- Puteți compara efectele cu uşurință. De exemplu, puteți să realizați un instantaneu înainte şi după aplicarea unui filtru. Apoi selectați primul instantaneu şi încercați acelaşi filtru cu alte setări. Comutați între instantanee pentru a găsi setările care vă plac cel mai mult.
- Cu ajutorul instantaneelor, puteți să vă restaurați activitatea cu uşurință. Când experimentați o tehnică complexă sau aplicați o acțiune, realizați mai întâi un instantaneu. Dacă nu sunteți mulțumit de rezultate, puteți să selectați instantaneul pentru a anula toate etapele.

  ***Notă:** Instantaneele nu sunt salvate cu imaginea; închiderea unei imagini şterge toate instantaneele acesteia. De asemenea, dacă nu selectați opțiunea Permitere istoric neliniar, selectarea unui instantaneu şi modificarea imaginii şterge toate stările enumerate în listă din panoul Istoric.*

Consultați şi

"Despre modurile de amestecare" la pagina 373

"Crearea unei pensule şi setarea opțiunilor pentru pictură" la pagina 362

"Pictura cu pensula pictură din istoric" la pagina 355

Crearea unui instantaneu

1 Selectați o stare şi efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a crea automat un instantaneu, faceți clic pe butonul Creare instantaneu nou 📷 în panoul Istoric sau, dacă este selectată opțiunea Creare automată instantaneu nou la salvare în opțiunile de istoric, selectați Instantaneu nou din meniul panoului Istoric.
- Pentru a seta opțiuni la crearea unui instantaneu, selectați Instantaneu nou din meniul panoului Istoric sau faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe butonul Creare instantaneu nou.

2 Introduceți numele instantaneului în caseta de text Nume.

3 Selectați conținutul instantaneului din meniul De la :

Document integral Realizează un instantaneu al tuturor straturilor din imagine cu starea respectivă

Straturi fuzionate Realizează un instantaneu care fuzionează toate straturile din imagine cu starea respectivă

Strat curent Realizează un instantaneu doar pentru stratul selectat în mod curent cu starea respectivă

Utilizarea instantaneelor

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a selecta un instantaneu, faceți clic pe numele instantaneului sau trageți de glisorul din partea stângă a instantaneului în sus și în jos pentru a ajunge la alt instantaneu.
- Pentru a redenumi un instantaneu, faceți dublu clic pe instantaneu și introduceți un nume.
- Pentru a șterge un instantaneu, selectați instantaneul și selectați Ștergere din meniul panoului sau faceți clic pe pictograma Ștergere sau trageți instantaneul pe pictograma Ștergere.

Pictura cu o stare sau cu un instantaneu al unei imagini

Instrumentul Pensulă istoric vă permite să pictați o copie a unei imagini sau a unui instantaneu în fereastra imaginii curente. Acest instrument realizează o copie sau un eșantion al imaginii și apoi pictează cu acesta.

De exemplu, puteți realiza un instantaneu al unei modificări pe care ați efectuat-o cu un instrument de pictură sau cu un filtru (având selectată opțiunea Document integral în timpul creării instantaneului). După anularea modificării efectuate asupra imaginii, puteți să utilizați instrumentul Pensulă istoric pentru a aplica modificarea selectiv în suprafețe ale imaginii. Dacă nu selectați un instantaneu fuzionat, instrumentul Pensulă istoric pictează dintr-un strat din starea selectată în același strat din altă stare.

Instrumentul Pensulă istoric copiază dintr-o stare sau instantaneu în altul, dar numai în același loc. În Photoshop, puteți să pictați și cu instrumentul Pensulă pictură din istoric pentru a crea efecte speciale.

1 Selectați instrumentul Pensulă istoric .

2 Realizați una dintre următoarele operațiuni din bara de opțiuni:

- Specificați modul opacitate și de amestecare.
- Selectați o pensulă și setați opțiunile pentru pensulă.

3 În panoul Istoric, faceți clic pe coloana stângă a stării sau a instantaneului care urmează să fie utilizat ca sursă pentru instrumentul Pensulă istoric.

4 Trageți cu mouse-ul pentru a picta cu instrumentul Pensulă istoric.

Consultați și

"Pictura cu pensula pictură din istoric" la pagina 355

Memoria și performanța

Alocarea memoriei RAM pentru Photoshop

Photoshop afișează memoria RAM disponibilă pentru Photoshop și intervalul ideal de memorie RAM pentru Photoshop (un procent din memoria RAM totală disponibilă) în Preferințe performanță.

❖ În Preferințe performanță, introduceți cantitatea de memorie RAM pe care doriți să o alocați pentru Photoshop în caseta de text Permitere utilizare Photoshop. În mod alternativ, trageți de glisor.

Asignarea discurilor de lucru

Când sistemul dvs. nu dispune de suficientă memorie RAM pentru a realiza o operaţie, Photoshop utilizează o tehnologie proprie de memorie virtuală, denumită şi discuri de lucru. Un *disc de lucru* este orice unitate sau partiţie pe unitate care dispune de memorie liberă. În mod prestabilit, Photoshop utilizează hard-disc-ul pe care este instalat sistemul de operare ca disc de lucru principal.

Photoshop detectează şi afişează toate discurile interne disponibile în panoul Preferinţe. Utilizând panoul Preferinţe, puteţi să activaţi alte discuri de lucru pentru utilizare în momentul în care discul este plin. Discul de lucru principal trebuie să fie cel mai rapid hard-disc; asiguraţi-vă că are suficient spaţiu defragmentat disponibil.

Următoarele instrucţiuni vă pot ajuta să asignaţi discuri de lucru:

- Pentru cele mai bune rezultate, discurile de lucru trebuie să se afle pe altă unitate decât fişierele mari pe care le editaţi.
- Discurile de lucru trebuie să se afle pe o altă unitate decât cea utilizată pentru memoria virtuală.
- Discurile RAID/matricele de discuri sunt opţiuni optime pentru volumele dedicate de discuri de lucru.
- Unităţile care conţin discuri de lucru trebuie defragmentate regulat.

Schimbarea asignării discurilor de lucru

1 Efectuaţi oricare din următoarele operaţiuni în zona Discuri de lucru din Preferinţe performanţă:

- Pentru a schimba ordinea discurilor de lucru, faceţi clic pe butoanele cu săgeţi.
- Pentru a activa sau a dezactiva un disc de lucru, selectaţi sau deselectaţi caseta de validare Activ.

2 Faceţi clic pe OK.

3 Pentru ca schimbările să intre în vigoare, va trebui să reporniţi programul Photoshop.

Specificarea setărilor pentru istoric şi cache

❖ În Preferinţe performanţă, efectuaţi oricare din următoarele operaţii:

- Pentru a specifica numărul de stări afişate în mod prestabilit de către panoul Istoric, faceţi clic pe meniul Stări istoric şi trageţi de glisor.
- Pentru a specifica nivelul pentru cache utilizat de Photoshop, trageţi de glisorul Nivel cache. Trebuie să reporniţi Photoshop pentru ca setările pentru cache să intre în vigoare.

Golirea memoriei

Comanda Golire vă permite să eliberaţi memoria utilizată de către comanda Anulare, panoul Istoric sau de către clipboard.

❖ Selectaţi Editare > Golire şi selectaţi tipul de element sau buffer pe care doriţi să îl goliţi. Dacă este deja gol, tipul de element sau buffer este inactiv.

Notă: *Comanda Golire goleşte permanent din memorie operaţiunea stocată de către comandă sau buffer; golirea nu poate fi anulată. De exemplu, selectând Editare > Golire > Istorice, sunt şterse toate stările istoricului din panoul Istoric. Utilizaţi comanda Golire când cantitatea de informaţii din memorie este atât de mare, încât performanţele programului Photoshop sunt influenţate vizibil.*

Gestionarea conexiunilor

Lucrul cu ConnectNow

Adobe® ConnectNow vă oferă o sală de şedință online personală şi securizată, în care vă puteți întâlni şi puteți colabora cu alte persoane prin Web în timp real. Folosind ConnectNow, puteți să partajați ecranul computerului dvs. şi să faceți adnotări pe acesta, puteți să trimiteți mesaje de chat şi să comunicați utilizând funcția audio integrată. De asemenea, puteți să transmiteți video live, să partajați fişiere, să luați note de şedință şi să controlați computerul unui participant.

Puteți accesa ConnectNow direct din interfața aplicației.

1 Selectați Fişier > Partajare ecran propriu.

2 În caseta de dialog Partajare ecran propriu, introduceți ID-ul dvs. Adobe şi parola, apoi faceți clic pe Conectare. Dacă nu dețineți un ID Adobe şi o parolă, faceți clic pe legătura Creare ID Adobe gratuit din partea de sus a casetei de dialog.

3 Pentru a vă partaja ecranul, faceți clic pe butonul Partajare ecran computer propriu din centrul ferestrei aplicației ConnectNow.

Pentru instrucțiuni complete despre utilizarea ConnectNow, consultați http://help.adobe.com/en_US/Acrobat.com/ConnectNow/index.html.

Gestionarea conexiunilor la serviciile Web

În Adobe® Creative Suite® 4, panoul Conexiuni vă permite să gestionați conexiunile la serviciile Web şi extensiile instalate local care interacționează cu acestea. Panoul Conexiuni reprezintă o extensie în sine. Extensiile suplimentare instalate cu aplicațiile Creative Suite includ următoarele:

Adobe ConnectNow Colaborați cu echipele de lucru dispersate, prin Web, partajare voce, date şi multimedia.

Panoul Kuler™ Creați, partajați şi explorați rapid teme de culori online.

Căutarea asistenței În colțul din dreapta sus al aplicațiilor, introduceți termeni de căutare pentru a accesa Asistența detaliată de la Adobe, plus conținut suplimentar de la comunitățile de design şi producție.

Vizitați Adobe.com pentru a afla despre servicii şi extensii suplimentare.

Conectarea la serviciile Web ale Adobe

Indiferent de aplicația pe care o utilizați pentru a accesa panoul Conexiuni, conectarea vă leagă automat la servicii precum întâlnirile ConnectNow.

1 În Adobe InDesign, Photoshop, Illustrator, Flash, Fireworks sau Dreamweaver, selectați Fereastră > Extensii > Conexiuni.

2 Introduceți ID-ul şi parola dvs. Adobe. (Dacă nu aveți un ID sau nu vi-l amintiți, faceți clic pe legătura corespunzătoare.)

3 (Opțional) Pentru a rămâne conectat când reporniți calculatorul, selectați Reține-mi datele pe acest calculator.

4 Faceți clic pe Conectare.

Dezactivarea actualizărilor automate de extensii

În mod implicit, panoul Conexiuni actualizează automat extensiile instalate. Totuşi, puteți dezactiva actualizările automate şi să le verificați manual.

1 Din meniul panoului Conexiuni ▾☰, selectați Preferințe actualizare.

2 Debifați opțiunea Căutare automată actualizări.

3 Reporniți toate aplicațiile Adobe Creative Suite deschise.

Căutarea manuală a extensiilor actualizate

❖ Din meniul panoului Conexiuni ▾☰, selectaţi Căutare actualizări.

Dezactivarea serviciilor Web

Dacă mediul dvs. de lucru nu permite conexiuni online, dezactivați serviciile Web.

1 Din meniul panoului Conexiuni ▾☰, selectaţi Opţiuni offline.

2 Bifați opțiunea Țineți-mă offline.

3 Reporniți toate aplicațiile Adobe Creative Suite deschise.

Pentru a dezactiva panoul Conexiuni şi serviciile Web numai în Photoshop, debifaţi opţiunea Se permite extensiilor să se conecteze la Internet din secţiunea Plug-inuri a casetei de dialog Preferinţe.

Capitolul 3: Deschiderea şi importul imaginilor

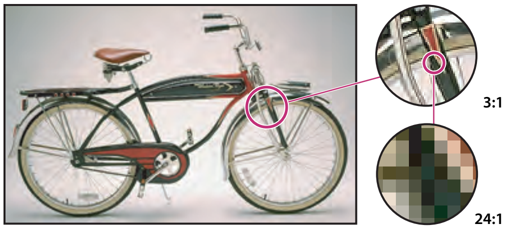
Adobe® Photoshop® CS4 poate deschide şi importa multe tipuri de fişiere grafice. Pentru a lucra eficient, trebuie să înţelegeţi conceptele de bază pentru prelucrarea imaginii şi cum trebuie să obţineţi, să importaţi şi să redimensionaţi imaginile.

Informaţii de bază despre imagini

Despre imaginile bitmap

Imaginile bitmap - denumite tehnic *imagini raster* - utilizează o grilă dreptunghiulară de elemente de imagine (pixeli) pentru a reprezenta imagini. Fiecare pixel este atribuit unei anumite locaţii şi valori de culoare. Când lucraţi cu imagini bitmap, editaţi de fapt pixelii, nu obiectele sau formele. Imaginile bitmap reprezintă mediul electronic cel mai frecvent pentru imagini cu tonuri continue, precum fotografii sau picturi digitale, deoarece acestea pot reprezenta mai eficient gradaţiile subtile ale formelor şi culorilor.

Imaginile bitmap depind de rezoluţie - acestea conţin un număr fix de pixeli. Prin urmare, pot să piardă din detalii şi să capete un aspect neregulat dacă sunt scalate la dimensiuni mari pe ecran sau dacă sunt tipărite la o rezoluţie mai mică decât cea pentru care au fost create.



Exemplu de imagine bitmap la diferite niveluri de mărire

Imaginile bitmap necesită uneori un spaţiu mai mare de stocare şi adesea trebuie să fie comprimate pentru a se reduce dimensiunea fişierului când sunt utilizate în anumite componente Creative Suite. De exemplu, trebuie să comprimaţi un fişier de imagine în aplicaţia originală înainte de a-l importa într-o machetă.

***Notă:** În Adobe Illustrator, puteţi crea efecte bitmap în ilustraţii utilizând efecte şi stiluri grafice.*

Consultaţi şi

“Despre grafica vectorială” la pagina 56

Despre grafica vectorială

Elementele grafice vectoriale (denumite uneori *forme vectoriale* sau *obiecte vectoriale*) sunt formate din linii şi curbe definite de obiecte matematice denumite *vectori*, care descriu o imagine în funcţie de caracteristicile sale geometrice.

Puteţi muta sau modifica elementele grafice vectoriale fără a pierde din detalii sau claritate, deoarece acestea nu depind de rezoluţie - păstrează muchii clare când sunt redimensionate, tipărite pe o imprimantă PostScript, salvate într-un fişier PDF sau importate într-o aplicaţie de grafică bazată pe vectori. În consecinţă, elementele grafice vectoriale reprezintă varianta optimă pentru ilustraţii, precum siglele, care vor fi utilizate la diferite dimensiuni şi în diferite suporturi de ieşire.

Obiectele vectoriale pe care le creaţi utilizând instrumentele pentru desen şi formă din Adobe Creative Suite sunt exemple de elemente grafice vectoriale. Puteţi utiliza comenzile Copiere şi Lipire pentru a duplica elementele grafice vectoriale între componentele Creative Suite.

Consultaţi şi

"Despre imaginile bitmap" la pagina 56

Combinarea graficii vectoriale şi a imaginilor bitmap

La combinarea graficii vectoriale cu imagini bitmap într-un document, este important să reţineţi că felul în care ilustraţia dvs. este afişată pe ecran nu coincide întotdeauna cu aspectul final al acesteia (fie că este tipărită în scopuri comerciale, tipărită pe o imprimată personală sau vizualizată pe Web). Următorii factori influenţează calitatea ilustraţiei finale:

Transparenţa Numeroase efecte pot adăuga pixeli parţial transparenţi în ilustraţia dvs. Dacă ilustraţia dvs. conţine efecte de transparenţă, Photoshop efectuează o acţiune denumită *aplatizare* înainte de tipărirea sau exportul imaginii. În majoritatea cazurilor, procesul de aplatizare prestabilit duce la rezultate excelente. Cu toate acestea, dacă ilustraţia dvs. conţine zone complexe, care se suprapun, şi aveţi nevoie de o ieşire de înaltă rezoluţie, este recomandat să previzualizaţi efectele aplatizării.

Rezoluţia imaginii Numărul de pixeli per inch (ppi) dintr-o imagine bitmap. Utilizarea unei rezoluţii prea scăzute pentru imaginea tipărită duce la *pixelare*—imagine de ieşire cu pixeli mai mari şi mai slabi calitativ. Utilizarea unei rezoluţii prea mari (pixeli mai mici decât poate produce dispozitivul de ieşire) duce la creşterea dimensiunii fişierului fără a creşte şi calitatea tipăririi şi încetineşte tipărirea.

Rezoluţia imprimantei şi frecvenţa ecranului Numărul de puncte de cerneală produse per inch (dpi) şi numărul de linii per inch (lpi) într-un ecran de semitonuri. Relaţia dintre rezoluţia imaginii, rezoluţia imprimantei şi frecvenţa ecranului determină calitatea detaliilor din imaginea tipărită.

Canale de culoare

Fiecare imagine Photoshop are unul sau mai multe *canale,* fiecare dintre acestea stocând informaţii despre elementele de culoare din imagine. Numărul de canale de culoare prestabilite dintr-o imagine depinde de modul de culoare al acesteia. În mod prestabilit, imaginile din modurile de culoare Bitmap, Tonuri de gri, Bicrom şi Indexat au un singur canal; imaginile RGB şi Lab au trei canale, iar imaginile CMYK au patru. Puteţi adăuga canale în toate tipurile de imagine, cu excepţia imaginilor bitmap. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi "Moduri de culoare" la pagina 115.

Canalele din imaginile color sunt, de fapt, imagini în tonuri de gri care reprezintă fiecare dintre componentele de culoare dintr-o imagine. De exemplu, o imagine RGB are canale separate pentru roşu, verde şi albastru.

Pe lângă canalele de culoare, într-o imagine pot fi adăugate *canalealfa*, pentru stocarea şi editarea selecţiilor ca măşti; de asemenea, pot fi adăugate canale de culori spot pentru a adăuga plăci de culori spot pentru tipărire. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi "Canale" la pagina 284.

Consultaţi şi

"Despre măşti şi canale alfa" la pagina 289

"Despre culorile spot" la pagina 526

Adâncime de culoare

Adâncimea de culoare specifică volumul de informaţii despre culori este disponibil pentru fiecare pixel dintr-o imagine. Cu cât un pixel conţine mai multe informaţii, cu atât sunt disponibile mai multe culori, iar reprezentarea culorilor este mai fidelă. De exemplu, o imagine cu o adâncime a culorii de 1 are pixeli cu două valori posibile: alb şi negru. O imagine cu o adâncime a culorii de 8 are 2^8 sau 256 de valori posibile. Imaginile în tonuri de gri cu o adâncime de culoare de 8 au 256 de valori posibile de gri.

Imaginile RGB sunt alcătuite din trei canale de culoare. O imagine RGB cu 8 biţi per pixel are 256 de valori posibile pentru fiecare canal, ceea ce înseamnă că are peste 16 milioane de culori posibile. Imaginile RGB pe 8 biţi per canal (bpc) sunt denumite uneori imagini pe 24 de biţi (8 biţi x 3 canale = 24 de biţi de date pentru fiecare pixel).

Pe lângă imaginile pe 8 biţi per canal (bpc), Photoshop poate lucra şi cu imagini care conţin 16 sau 32 de biţi per canal (bpc). Imaginile cu 32 de biţi per canal (bpc) sunt cunoscute şi sub denumirea de imagini cu interval dinamic ridicat (HDR).

Suportul Photoshop pentru imagini pe 16 biţi

Photoshop suportă lucrul cu imagini pe 16 biţi per canal, după cum urmează:

- Lucrul în modurile Tonuri de gri, RGB, CMYK, Lab şi Multicanal.
- Toate instrumentele din caseta cu instrumente, cu excepţia instrumentului Pensulă Pictură din Istoric, pot fi utilizate cu imaginile cu 16 biţi per canal.
- Sunt disponibile toate comenzile de reglare a culorilor şi a tonurilor, cu excepţia comenzii Variaţii
- Puteţi lucra cu straturi, inclusiv straturi de ajustare, în imaginile cu 16 biţi per canal.
- Unele filtre, printre care şi filtrul Lichefiere, pot fi utilizate la imaginile cu 16 biţi per canal.

  Pentru a beneficia de avantajele anumitor caracteristici Photoshop CS4, cum ar fi unele filtre, puteţi converti o imagine cu 16-biţi per canal într-o imagine cu 8-biţi per canal. Este recomandat să utilizaţi comanda Salvare ca şi să convertiţi o copie a fişierului de imagine, pentru ca fişierul iniţial să păstreze datele din imaginea cu 16 biţi per canal.

Consultaţi şi

"Despre imaginile cu interval dinamic ridicat" la pagina 75

Conversia între adâncimile de culoare

❖ Puteţi realiza una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a efectua conversii între imaginile cu 8 biţi şi 16 biţi per canal, selectaţi Imagine > Mod > 16 biţi/canal sau 8 biţi/canal.
- Pentru a realiza conversia de la 8 bpc sau 16 biţi la 32 bpc, selectaţi Imagine > Mod > 32 biţi/canal.

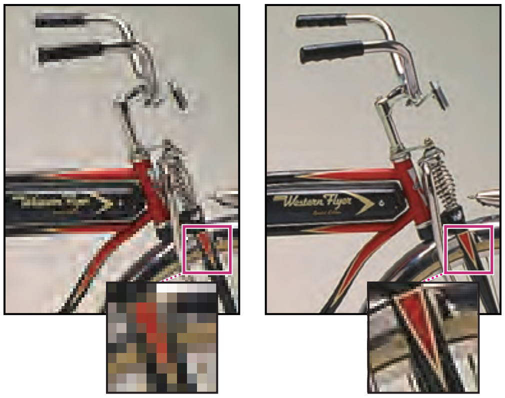
Consultaţi şi

"Conversia de la imagini de 32 biţi la imagini de 8 bpc sau 16 bpc" la pagina 79

Dimensiunea şi rezoluţia imaginii

Despre dimensiunile în pixeli şi rezoluţie

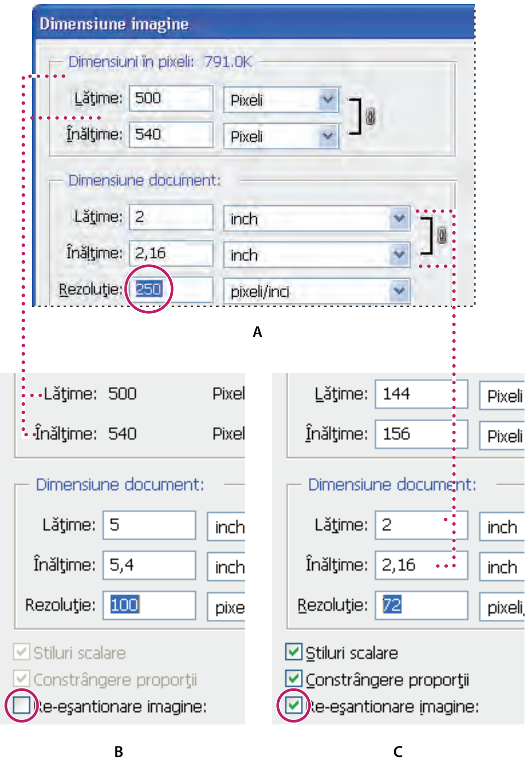
Dimensiunile în pixeli ale unei imagini bitmap reprezintă numărul de pixeli de pe lăţimea sau înălţimea unei imagini. Rezoluţia reprezintă claritatea detaliului dintr-o imagine bitmap şi se măsoară în pixeli per inch (ppi). Cu cât este mai mare numărul de pixeli per inch, cu atât rezoluţia este mai mare. De regulă, o imagine cu o rezoluţie mai mare produce o imagine tipărită de calitate superioară.



Aceeaşi imagine la 72 ppi şi la 300 ppi; apropiere/depărtare margine interioară 200%

Combinarea dimensiunii cu rezoluţia pixelului determină volumul datelor cu imagini. Cu excepţia cazului în care o imagine este *re-eşantionată*, volumul datelor de imagine rămâne acelaşi, chiar dacă modificaţi dimensiunea în pixeli sau rezoluţia. Dacă modificaţi rezoluţia unui fişier, lăţimea şi înălţimea acestuia se modifică corespunzător, pentru a menţine acelaşi volum de date de imagine. Este valabilă şi reciproca. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi “Re-eşantionarea” la pagina 62.

În Photoshop, puteţi vedea care este relaţia dintre dimensiunea şi rezoluţia imaginii, în caseta de dialog Dimensiune imagine (selectaţi Imagine > Dimensiune imagine). Deselectaţi opţiunea Re-eşantionare imagine, deoarece nu trebuie să modificaţi volumul datelor de imagine din fotografie. Modificaţi apoi lăţimea, înălţimea sau rezoluţia. Când modificaţi o valoare, celelalte două valori se modifică în mod corespunzător.



A

Dimensiune imagine
Dimensiuni în pixeli: 791,0K
Lăţime: 500 Pixeli
Înălţime: 540 Pixeli
Dimensiune document:
Lăţime: 2 inch
Înălţime: 2,16 inch
Rezoluţie: 250 pixeli/inci

B

Lăţime: 500 Pixel
Înălţime: 540 Pixel
Dimensiune document:
Lăţime: 5 inch
Înălţime: 5,4 inch
Rezoluţie: 100 pixe
☑ Stiluri scalare
☑ Constrângere proporţii
☐ Re-eşantionare imagine:

C

Lăţime: 144 Pixeli
Înălţime: 156 Pixeli
Dimensiune document:
Lăţime: 2 inch
Înălţime: 2,16 inch
Rezoluţie: 72 pixeli
☑ Stiluri scalare
☑ Constrângere proporţii
☑ Re-eşantionare imagine:

Dimensiunile în pixeli sunt egale cu dimensiunile (de ieşire ale) documentului înmulţite cu rezoluţia.
***A.** Dimensiunile şi rezoluţia originale **B.** Scăderea rezoluţiei fără modificarea dimensiunilor în pixeli (fără re-eşantionare) **C.** Scăderea rezoluţiei la aceeaşi dimensiune a documentului duce la scăderea dimensiunilor în pixeli (re-eşantionare).*

Afişarea rapidă a dimensiuni imaginii curente

Dacă doriţi să afişaţi rapid dimensiunea imaginii curente a documentului, utilizaţi caseta de informaţii din partea de jos a ferestrei documentului.

❖ Puneţi pointerul pe caseta de informaţii despre fişier şi ţineţi apăsat butonul mouse-ului.

Dimensiunea fişierului

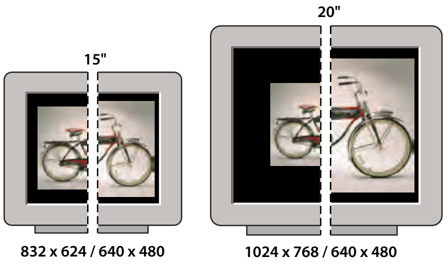
Dimensiunea fişierului reprezintă dimensiunea digitală a fişierului imaginii, măsurată în kiloocteţi (KB), megaocteţi (MB) sau gigaocteţi (GB). Dimensiunea fişierului este proporţională cu dimensiunea în pixeli a imaginii. Imaginile cu mai mulţi pixeli pot reproduce mai multe detalii la tipărire, dar necesită mai mult spaţiu pe disc pentru stocare şi este posibil ca editarea şi tipărirea lor să fie mai lentă. Rezoluţia imaginii devine astfel un compromis între calitatea imaginii (captura tuturor datelor de care aveţi nevoie) şi dimensiunea fişierului.

Un alt factor care afectează dimensiunea fişierului este formatul acestuia. Din cauza diferitelor metode de compresie utilizate de formatele GIF, JPEG şi PNG, dimensiunile fişierelor pot diferi foarte mult în cazul aceloraşi dimensiuni în pixeli. În mod similar, adâncimea de culoare şi numărul de straturi şi canale dintr-o imagine afectează dimensiunea fişierului.

Photoshop suportă o dimensiune maximă în pixeli de 300.000 pe 300.000 pixeli per imagine. Această restricţie impune limite asupra dimensiunii şi rezoluţiei de tipărire, disponibile pentru o imagine.

Despre rezoluţia monitorului

Rezoluţia monitorului dvs. este descrisă în dimensiuni în pixeli. De exemplu, dacă rezoluţia monitorului şi dimensiunile în pixeli ale fotografiei coincid, fotografia se va încadra în ecran, la o vizualizare de 100%. Mărimea unei imagini afişate pe ecran depinde de un cumul de factori - dimensiunile în pixeli ale imaginii, dimensiunea monitorului şi setarea rezoluţiei monitorului. În Photoshop, puteţi modifica apropierea imaginii de pe ecran, pentru a putea lucra eficient cu imaginile, indiferent de dimensiunea în pixeli.



O imagine cu 620 pe 400 pixeli afişată pe monitoare de diferite dimensiuni şi rezoluţii.

La pregătirea imaginilor pentru vizualizare pe ecran, trebuie să luaţi în considerare cea mai mică rezoluţie a monitorului la care fotografia dvs. va fi vizualizată.

Despre rezoluţia imprimantei

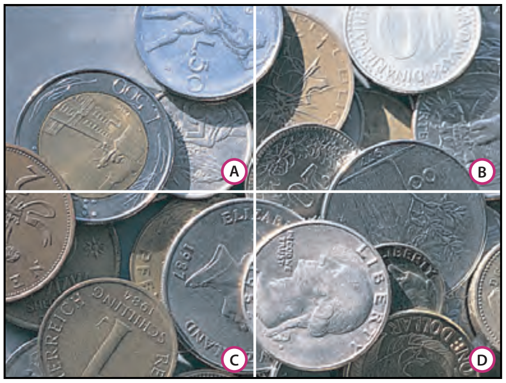
Rezoluţia imprimantei se măsoară în puncte de cerneală per inch, denumite şi dpi. De regulă, cu cât un inch are mai multe puncte, cu atât mai clară este imaginea tipărită. Majoritatea imprimantelor cu jet de cerneală au o rezoluţie de aproximativ 720 pe 2880 dpi. (Din punct de vedere tehnic, imprimantele cu jet de cerneală produc un jet microscopic de cerneală şi nu puncte, precum imagesetter-urile şi imprimantele laser.)

Rezoluţia imprimantei diferă de rezoluţia imaginii, dar este corelată cu aceasta. Pentru a tipări o fotografie la calitate mare pe o imprimantă cu jet de cerneală, o imagine cu rezoluţia de cel puţin 220 ppi oferă rezultate bune.

Frecvenţa ecranului reprezintă numărul de puncte ale imprimantei sau de celule de semitonuri per inch utilizate la tipărirea imaginilor în tonuri de gri sau a separaţiilor de culori. Denumită şi *liniatură* sau *linie de ecran*, frecvenţa ecranului se măsoară în linii per inch (lpi) - sau linii de celule per inch într-un ecran de semitonuri. Cu cât rezoluţia dispozitivului de ieşire este mai mare, cu atât puteţi utiliza o liniatură mai fină (mai mare).

Relaţia dintre rezoluţia imaginii şi frecvenţa ecranului determină calitatea detaliilor din imaginea tipărită. Pentru a produce o imagine cu semitonuri la cea mai mare calitate, trebuie să utilizaţi o rezoluţie a imaginii de 1,5 ori până la 2 ori mai mare decât frecvenţa ecranului. Însă, în cazul unor anumite imagini şi dispozitive de ieşire, o rezoluţie mai mică poate produce rezultate bune. Pentru a stabili frecvenţa de ecran a imprimantei, verificaţi documentaţia imprimantei sau consultaţi furnizorul dvs. de servicii.

Notă: *Unele imagesettere şi imprimante laser de 600 dpi utilizează alte tehnologii de ecranare decât cele cu semitonuri. Dacă tipăriţi o imagine pe o imprimantă fără semitonuri, consultaţi furnizorul dvs. de servicii sau documentaţia imprimantei pentru rezoluţiile de imagine recomandate.*



Exemple de frecvenţă a ecranului
***A.** 65 lpi: Calitate redusă, folosită de obicei pentru tipărirea newsletter-urilor şi a cupoanelor **B.** 85 lpi: Calitate medie, folosită de obicei pentru tipărirea ziarelor **C.** 133 lpi: Calitate ridicată, folosită de obicei pentru tipărirea revistelor în patru culori **D.** 177 lpi: Calitate excepţională, folosită de obicei pentru tipărirea rapoartelor anuale şi a imaginilor din albumele de artă*

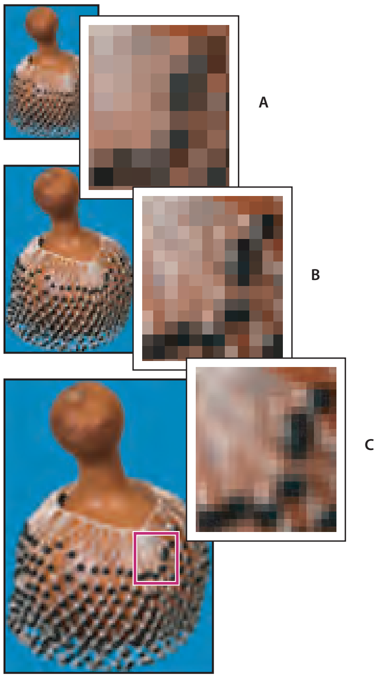
Consultaţi şi

"Despre tipărirea desktop" la pagina 507

"Pregătirea imaginilor pentru tipar" la pagina 515

Re-eşantionarea

Re-eşantionarea înseamnă modificarea volumului datelor de imagine, în momentul modificării dimensiunilor în pixeli sau a rezoluţiei unei imagini. Când *sub-eşantionaţi* (scădeţi numărul de pixeli), informaţiile sunt şterse din imagine. Când *eşantionaţi în sus* (creşteţi numărul de pixeli sau *supra-eşantionaţi*), sunt adăugaţi pixeli noi. Specificaţi o metodă de *interpolare* pentru a stabili felul în care pixelii sunt adăugaţi sau şterşi.



Re-eşantionarea pixelilor
***A.** Sub-eşantionat **B.** Iniţial **C.** Supraeşantionat (pixelii selectaţi afişaţi pentru fiecare set de imagini)*

Reţineţi că re-eşantionarea poate produce o imagine de calitate mai slabă. De exemplu, când re-eşantionaţi o imagine la o dimensiune (în pixeli) mai mare, imaginea pierde unele detalii şi din claritate. Aplicarea filtrului Claritate optimizată la o imagine re-eşantionată poate ajuta la refocalizarea detaliilor imaginii.

Puteţi evita re-eşantionarea, dacă scanaţi sau creaţi imaginea la o rezoluţie suficient de mare. Dacă doriţi să previzualizaţi pe ecran efectele modificării dimensiunilor în pixeli sau să tipăriţi verificări la diferite rezoluţii, re-eşantionaţi un duplicat al fişierului.

Photoshop re-eşantionează imaginile cu ajutorul unei *metode de interpolare* , pentru a asigna valori de culoare pixelilor noi pe baza valorilor de culoare ale pixelilor existenţi. Puteţi selecta metoda dorită în caseta de dialog Dimensiune imagine.

Cel mai apropiat pixel O metodă rapidă, dar mai puţin precisă, care multiplică pixelii dintr-o imagine. Această metodă poate fi utilizată la ilustraţiile care conţin muchii fără efecte anti-alias, pentru a menţine muchiile bine definite şi pentru a produce un fişier mai mic. Cu toate acestea, metoda poate produce efecte de linii zimţate, care devin vizibile atunci când distorsionaţi sau scalaţi o imagine pentru a efectua mai multe manipulări asupra unei selecţii.

Biliniară O metodă care adaugă pixeli, făcând media valorilor de culoare din pixelii înconjurători. Aceasta produce rezultate de calitate medie.

Bicubică O metodă mai lentă, dar mai precisă, bazată pe examinarea valorilor din pixelii înconjurători. Prin utilizarea unor calcule mai complexe, metoda Bicubic produce gradaţii tonale mai mici decât metodele Cel mai apropiat pixel sau Biliniar.

Bicubică mai netedă O metodă eficientă pentru lărgirea imaginilor, pe baza interpolării de tip Bicubic, dar proiectată pentru a produce imagini cu margini mai puţin pregnante.

Bicubică mai precisă O metodă eficientă pentru a reduce dimensiunea imaginii, pe baza interpolării de tip Bicubic cu îmbunătăţire a clarităţii. Această metodă menţine detaliile în imaginea re-eşantionată. Dacă metoda Bicubică mai precisă creşte prea mult claritatea unor zone dintr-o imagine, încercaţi metoda Bicubică

Puteţi specifica o metodă prestabilită de interpolare pentru a o utiliza de fiecare dată când Photoshop re-eşantionează datele cu imagini. Selectaţi Editare > Preferinţe > General (Windows) sau Photoshop > Preferinţe > General (Mac OS) şi selectaţi apoi o metodă din meniul Metode de interpolare imagine.

Consultaţi şi

"Clarificarea imaginilor" la pagina 224

Modificarea dimensiunilor în pixeli ale unei imagini

Modificarea dimensiunilor în pixeli ale unei imagini afectează nu doar dimensiunea de pe ecran, ci şi calitatea imaginii şi caracteristicile de tipărire - dimensiunile de tipărire sau rezoluţia imaginii.

1 Selectaţi Imagine > Dimensiune imagine.

2 Pentru a menţine raportul curent lăţime / înălţime, selectaţi Păstrare proporţii. Această opţiune actualizează automat lăţimea la modificarea înălţimii şi invers.

3 În fila Dimensiuni în pixeli, introduceţi valorile pentru lăţime şi înălţime. Pentru a introduce valorile ca procentaje din dimensiunile curente, selectaţi Procent ca unitate de măsură. Noua dimensiune a fişierului imaginii apare în partea de sus a casetei de dialog Dimensiune imagine, având vechea dimensiune a fişierului trecută în paranteză.

4 Asiguraţi-vă că este selectată opţiunea Re-eşantionare imagine şi selectaţi o metodă de interpolare.

5 Dacă imaginea dvs. conţine straturi cu stiluri aplicate la acestea, selectaţi Scalare stiluri pentru a scala efectele din imaginea redimensionată. Această opţiune este disponibilă doar dacă aţi selectat Reducere proporţii.

6 Dacă aţi terminat setarea opţiunilor, faceţi clic pe OK.

Pentru rezultate optime la producerea unei imagini mai mici, sub-eşantionaţi şi aplicaţi filtrul Claritate optimizată. Pentru a produce o imagine mai mare, scanaţi din nou imaginea la o rezoluţie mai mare.

Modificarea dimensiunilor de tipărire şi a rezoluţiei

La crearea unei imagini pentru mediile de tipărire, este recomandat să specificaţi dimensiunea imaginii ca dimensiune de tipărire şi rezoluţie a imaginii. Aceste două criterii, la care se face referire prin *dimensiunea documentului*, stabilesc numărul total de pixeli şi, astfel, dimensiunea fişierului imaginii; dimensiunea documentului stabileşte şi dimensiunea de bază la care o imagine este plasată în altă aplicaţie. Puteţi modifica scara imaginii tipărite cu ajutorul comenzii Tipărire cu previzualizare; cu toate acestea, modificările pe care le efectuaţi cu ajutorul comenzii Tipărire afectează doar imaginea tipărită, nu şi dimensiunea documentului din fişierul imaginii.

Dacă activaţi re-eşantionarea pentru imagine, puteţi modifica separat dimensiunile şi rezoluţia de tipărire (şi să modificaţi numărul total de pixeli din imagine). Dacă dezactivaţi re-eşantionarea, puteţi modifica dimensiunile sau rezoluţia - Photoshop reglează automat cealaltă valoare, pentru a păstra numărul total de pixeli. Pentru o calitate optimă de tipărire, este recomandat să modificaţi mai întâi dimensiunea şi rezoluţia, fără re-eşantionare. Re-eşantionaţi numai dacă este cazul.

1 Selectaţi Imagine > Dimensiune imagine.

2 Modificaţi dimensiunile de tipărire, rezoluţia imaginii sau ambele:

- Pentru a modifica doar dimensiunile de tipărire sau doar rezoluţia şi să reglaţi corespunzător numărul total de pixeli dintr-o imagine, selectaţi Re-eşantionare imagine şi apoi selectaţi o metodă de interpolare.
- Pentru a modifica dimensiunile de tipărire şi rezoluţia fără să modificaţi numărul total de pixeli din imagine, deselectaţi opţiunea Re-eşantionare imagine.

3 Pentru a menţine raportul curent al lăţimii pixelilor pe înălţimea imaginii, consultaţi Păstrare proporţii. Această opţiune modifică automat lăţimea la modificarea înălţimii şi invers.

4 Sub fila Dimensiune document, introduceţi noile valori pentru înălţime şi lăţime. Dacă doriţi, selectaţi o altă unitate de măsură. Reţineţi că pentru lăţime, opţiunea Coloane utilizează dimensiunile lăţimii şi ale spaţiului separator specificate în preferinţele Unităţi şi rigle.

5 Pentru rezoluţie, introduceţi o valoare nouă. Dacă doriţi, selectaţi o altă unitate de măsură.

Pentru a restaura valorile iniţiale afişate în caseta de dialog dimensiune imagine, ţineţi apăsat Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceţi clic pe Resetare.

Consultaţi şi

"Poziţionarea şi scalarea imaginilor" la pagina 510

"Tipărirea imaginilor" la pagina 508

"Specificarea coloanelor pentru o imagine" la pagina 38

"Selectarea atributelor rasterului semiton" la pagina 518

Stabilirea unei rezoluţii recomandate pentru o imagine

Dacă doriţi să tipăriţi imaginea cu ajutorul unui ecran cu semitonuri, intervalul rezoluţiilor corespunzătoare ale unei imagini depinde de frecvenţa ecranului din dispozitivul de ieşire. Photoshop poate stabili o rezoluţie recomandată a imaginii, pe baza frecvenţei de ecran a dispozitivului de ieşire.

***Notă:** Dacă rezoluţia imaginii dvs. este de 2,5 ori mai mare decât liniatura, este afişat un mesaj de avertizare atunci când încercaţi să tipăriţi imaginea. Aceasta înseamnă că rezoluţia imaginii este mai mare decât rezoluţia necesară pentru imprimantă. Salvaţi o copie a fişierului şi apoi reduceţi rezoluţia.*

1 Selectaţi Imagine > Dimensiune imagine.

2 Faceţi clic pe Automat.

3 Pentru ecran, introduceţi frecvenţa de ecran a dispozitivului de ieşire. Dacă este cazul, selectaţi o altă unitate de măsură. Reţineţi că valoarea ecranului este utilizată doar la calcularea rezoluţiei imaginii, nu şi la setarea ecranului pentru tipărire.

***Notă:** Pentru a specifica liniatura pentru tipărire a ecranului cu semitonuri, trebuie să utilizaţi caseta de dialog Ecrane semitonuri, accesibilă prin comanda Tipărire.*

4 Pentru calitate, selectaţi o opţiune:

Versiune preliminară Produce o rezoluţie identică cu frecvenţa ecranului (minim 72 pixeli per inch).

Bună Produce o rezoluţie de 1,5 ori mai mare decât frecvenţa ecranului.

Optimă Produce o rezoluţie de 2 ori mai mare decât frecvenţa ecranului.

Vizualizarea dimensiunii de tipărire pe ecran

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Vizualizare > Dimensiune de tipărire.
- Selectaţi instrumentul Mână sau instrumentul Zoom şi faceţi clic pe Dimensiune de tipărire din bara de opţiuni.

Imaginea este reafişată la dimensiunea de tipărire aproximativă, aşa cum s-a specificat în opţiunea Dimensiune document din caseta de dialog Dimensiune imagine. Dimensiunea şi rezoluţia monitorului dvs. influenţează dimensiunea de tipărire de pe ecran.

Obţinerea imaginilor de la camere şi scanere

Obţinerea imaginilor digitale de la camere

Puteţi să copiaţi imagini pe computerul dvs. conectând camera digitală sau un cititor de carduri la computerul dvs.

- Utilizaţi comanda Preluare fotografii de pe camera digitală din Adobe® Bridge® CS4 pentru a descărca, a organiza, a redenumi fotografii şi a aplica metadate în acestea.
- În cazul în care camera foto sau cititorul de carduri este afişat sub formă de unitate de computerul dvs., copiaţi imaginile direct pe hard disc sau în Adobe Bridge.
- Utilizaţi software-ul camerei dvs., Windows Image Acquisition (WIA) sau Image Capture (Mac OS). Pentru informaţii suplimentare despre utilizarea Windows Image Acquisition sau Image Capture, consultaţi documentaţia aferentă.

Importul imaginilor dintr-o cameră digitală cu ajutorul WIA (doar pentru Windows)

Anumite camere digitale importă imagini cu ajutorul suportului Windows Image Acquisition (WIA). Atunci când utilizaţi WIA, Photoshop lucrează cu Windows şi cu software-ul camerei sau al scanner-ului pentru a importa imaginile direct în Photoshop.

1 Selectaţi Fişier > Import > Suport WIA.

2 Selectaţi o destinaţie la care să salvaţi fişierele imaginilor în calculatorul dvs.

3 Asiguraţi-vă că este selectată opţiunea Deschidere imagini preluate în Photoshop. Dacă importaţi un număr mare de imagini sau dacă doriţi să editaţi imaginile ulterior, deselectaţi opţiunea Deschidere imagini preluate.

4 Pentru a salva imaginile importate direct într-un folder al cărui nume este data curentă, selectaţi Subfolder unic.

5 Faceţi clic pe Start.

6 Selectaţi camera digitală din care să importaţi imaginile.

Notă: *Dacă numele camerei nu apare în submeniu, verificaţi dacă software-ul şi driverele au fost instalate corespunzător şi dacă este conectată camera.*

7 Selectaţi imaginea sau imaginile pe care doriţi să le importaţi:

- Faceţi clic pe imaginea dorită din lista de miniaturi, pentru a importa imaginea.
- Ţineţi apăsată tasta Shift şi faceţi clic pe mai multe imagini pentru a le importa simultan.
- Faceţi clic pe Selectare globală pentru a importa toate imaginile disponibile.

8 Faceţi clic pe Preluare imagine pentru a importa imaginea.

Importul imaginilor scanate

Asiguraţi-vă că instalaţi software-ul necesar pentru scanner-ul dvs. Unele software-uri pentru scanner vă permit să desemnaţi Photoshop ca editor sau program de vizualizare extern al unei imagini după finalizarea scanării. Alte software-uri de scanare salvează imaginea în calculatorul dvs. sub formă de fişier care poate fi deschis în Photoshop.

Notă: *Driverele pentru scannere sunt furnizate de producătorul scanner-ului, nu de Adobe® Systems Incorporated. Dacă întâmpinaţi probleme la scanare, asiguraţi-vă că utilizaţi cea mai recentă versiune a driverului şi software-ului pentru scanner.*

De asemenea, puteţi importa imagini scanate direct de pe orice scanner care are un modul plug-in compatibil cu Photoshop. Pentru a importa imaginea scanată cu ajutorul unui modul plug-in, selectaţi numele scannerului din submeniul Fişier > Import. Consultaţi documentaţia scannerului pentru instrucţiuni despre instalarea plug-inului pentru scaner. Puteţi utiliza şi software-ul producătorului scannerului pentru a scana imaginile şi a salva imaginile ca fişiere TIFF, PICT sau BMP. Deschideţi apoi aceste fişiere în Photoshop.

Notă: *Pentru a importa o imagine utilizând interfaţa TWAIN, instalaţi plug-inul opţional TWAIN. Plug-inul este disponibil în dosarul Bonusuri de pe discul dvs. de instalare.*

Consultaţi şi

“Despre modulele plug-in” la pagina 46

“Stabilirea rezoluţiei de scanare pentru tipărire” la pagina 522

Importul imaginilor dintr-un scanner cu ajutorul suportului WIA

1 Selectaţi Fişier > Import > Suport WIA.

2. Selectaţi o destinaţie în calculatorul dvs. pentru salvarea fişierelor cu imagini.
3. Faceţi clic pe Start.
4. Asiguraţi-vă că este selectată opţiunea Deschidere imagini preluate în Photoshop. Dacă trebuie să importaţi un număr mare de imagini sau dacă doriţi să editaţi imaginile ulterior, deselectaţi această opţiune.
5. Dacă doriţi să salvaţi imaginile importate direct într-un folder al cărui nume este data curentă, asiguraţi-vă că opţiunea Subfolder unic este selectată.
6. Selectaţi scanner-ul pe care doriţi să îl utilizaţi.

***Notă:** Dacă numele scanner-ului nu apare în submeniu, verificaţi dacă software-ul şi driverele au fost instalate corespunzător şi dacă scanner-ul este conectat.*

7. Selectaţi tipul de imagine pe care doriţi să o scanaţi:

Imagine color Utilizează setările prestabilite pentru scanarea imaginilor color.

Imagine în tonuri de gri Utilizează setările prestabilite pentru scanarea imaginilor în tonuri de gri.

Imagine sau text alb-negru Utilizează setările prestabilite.

Reglare calitate imagine scanată Utilizează setările personalizate.

8. Faceţi clic pe Previzualizare pentru a vizualiza imaginea scanată. Dacă este nevoie, trageţi de dispozitivele de selecţie ale casetei de încadrare pentru a regla dimensiunea decupajului.
9. Faceţi clic pe Scanare.
10. Imaginea scanată este salvată în format BMP.

Crearea, deschiderea şi importul imaginilor

Crearea unei imagini

1. Selectaţi Fişier > Nou.
2. În caseta de dialog Nou, introduceţi un nume pentru imagine.
3. (Opţional) Selectaţi dimensiunea documentului din meniul Presetare.

***Notă:** Pentru a crea un document nou cu dimensiunile pixelilor setate pentru un anumit dispozitiv, faceţi clic pe butonul Device Central.*

4. Setaţi lăţimea şi înălţimea selectând o presetare din meniul Dimensiune sau introducând valori în casetele de text Lăţime şi Înălţime.

Pentru a corela lăţimea, înălţimea, rezoluţia, modul de culoare şi adâncimea de culoare a noii imagini cu cele ale oricărei imagini deschise, selectaţi un nume de fişier din secţiunea de mai jos a meniului Presetare.

5. Setaţi rezoluţia, modul de culoare şi adâncimea de culoare.

Dacă aţi copiat o selecţie în clipboard, dimensiunile şi rezoluţia imaginii se preiau automat din datele imaginii sursă.

6. Selectaţi o opţiune pentru culoarea canavalei:

Alb Umple stratul de fundal cu alb, culoarea de fundal prestabilită.

Culoare fundal Umple stratul de fundal cu culoarea de fundal curentă.

Transparent Face primul strat transparent, fără nici o valoare de culoare. Documentul care rezultă are un singur strat transparent ca conţinut.

7. (Opţional) Dacă este nevoie, faceţi clic pe butonul Avansat pentru a afişa mai multe opţiuni.
8. (Opţional) În fila Avansat, selectaţi un profil de culoare sau opţiunea Nu se gestionează culorile pentru acest document. Pentru raportul de aspect al pixelilor, selectaţi Pătrat, dacă nu utilizaţi imaginea pentru video. În acest caz, selectaţi altă opţiune pentru a utiliza pixeli care nu sunt pătraţi.
9. Când aţi terminat, puteţi salva setările ca presetare, făcând clic pe Salvare presetare sau puteţi face clic pe OK pentru a deschide noul fişier.

Consultaţi şi

"Moduri de culoare" la pagina 115

"Despre crearea imaginilor pentru clipul video" la pagina 571

"Despre culorile pentru prim-plan şi pentru fundal" la pagina 124

Deschiderea fişierelor

Puteţi deschide fişiere cu ajutorul comenzilor Deschidere şi Deschidere recente. De asemenea, puteţi să deschideţi fişiere în Photoshop din Adobe Bridge sau Adobe Lightroom™.

La deschiderea anumitor fişiere, cum ar fi "camera raw" şi PDF, specificaţi setările şi opţiunile într-o casetă de dialog înainte de deschiderea completă a fişierelor în Photoshop.

Pe lângă imaginile statice, utilizatorii Photoshop® CS4 Extended pot deschide şi edita fişiere 3D, video şi secvenţe de imagine. Pentru mai multe informaţii, consultaţi "Importul fişierelor video şi al secvenţelor de imagini (Photoshop Extended)" la pagina 576.

***Notă:** Photoshop utilizează module plug-in pentru a deschide şi importa mai multe formate de fişiere. Dacă un format de fişier nu apare în caseta de dialog Deschidere sau în submeniul Fişier > Import, trebuie să instalaţi modulul plug-in al acestui format.*

Uneori, este posibil ca Photoshop să nu poată stabili formatul corect pentru un fişier. Această situaţie poate apărea, de exemplu, din cauză că fişierul a fost transferat între două sisteme de operare. Uneori, un transfer între Mac OS şi Windows poate determina etichetarea greşită a formatului de fişier. În astfel de cazuri, trebuie să specificaţi formatul corect de deschidere a fişierului.

Acolo unde este posibil puteţi reţine straturi, marcaje, efecte de transparenţă, forme compuse, felii, mapări ale imaginilor şi tipul editabil, la preluarea graficii Illustrator în Photoshop. În Illustrator, exportaţi grafica în formatul de fişier Photoshop (PSD). Dacă grafica Illustrator conţine elemente pe care Photoshop nu le permite, se păstrează aspectul ilustraţiei, dar straturile sunt fuzionate şi ilustraţia este rasterizată.

Consultaţi şi

"Despre modulele plug-in" la pagina 46

"Procesarea imaginilor cu Camera Raw" la pagina 85

Deschiderea unui fişier cu ajutorul comenzii Deschidere

1. Selectaţi Fişier > Deschidere.
2. Selectaţi numele fişierului pe care doriţi să-l deschideţi. Dacă fişierul nu apare, selectaţi opţiunea de afişare globală a fişierelor din meniul pop-up Fişiere de tipul (Windows) sau Activare (Mac OS).
3. Faceţi clic pe Deschidere. În unele cazuri, apare o casetă de dialog, care vă permite să setaţi opţiunile specifice de format.

***Notă:** Dacă este afişat un mesaj de avertisment referitor la profilul culorii, specificaţi dacă să se utilizeze profilul încorporat ca spaţiu de lucru, să se convertească culoarea documentului la spaţiul de lucru sau să se inverseze profilul încorporat. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi "Gestionarea culorilor imaginilor importate" la pagina 142.*

Deschiderea unui fişier recent utilizat

❖ Selectaţi Fişier > Deschidere recente şi selectaţi un fişier din submeniu.

***Notă:** Pentru a specifica numărul de fişiere listate în meniul Deschidere recente, modificaţi opţiunea Conţinut listă cu fişiere recente din preferinţele Gestionare fişiere. Selectaţi Editare > Preferinţe > Gestionare fişiere (Windows) sau Photoshop > Preferinţe > Gestionare fişiere (Mac OS).*

Specificarea formatului în care deschideţi un fişier

Dacă un fişier a fost salvat cu o extensie care nu corespunde cu formatul său real (de exemplu, un fişier PSD salvat cu o extensie .gif) sau care nu are nici o extensie, este posibil ca Photoshop să nu poată deschide fişierul. Selectarea formatului corect va permite Photoshop să recunoască şi să deschisă fişierul.

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- (Windows) Selectaţi fişier > Deschidere ca şi selectaţi fişierul pe care doriţi să-l deschideţi. Selectaţi apoi formatul dorit din meniul pop-up 'Deschidere ca' şi faceţi clic pe Deschidere.
- (Mac OS) Selectaţi Fişier > Deschidere şi selectaţi opţiunea Toate documentului din meniul pop-up Afişare. Selectaţi apoi fişierul pe care doriţi să-l deschideţi, selectaţi formatul de fişier dorit din meniul pop-up Format şi faceţi clic pe Deschidere.

***Notă:** Dacă fişierul nu se deschide, este posibil ca formatul selectat să nu corespundă cu formatul real al fişierului sau fişierul să fie corupt.*

Deschiderea fişierelor PDF

Formatul pentru documente portabile Adobe (PDF) este un format de fişier versatil care poate reprezenta atât date vectoriale, cât şi date bitmap. Dispune de caracteristici de căutare şi navigare electronică în document. PDF este principalul format pentru Adobe Illustrator şi Adobe Acrobat.

Unele fişiere PDF conţin o singură imagine, iar altele conţin mai multe pagini şi imagini. Atunci când deschideţi un fişier PDF în Photoshop, puteţi selecta ce pagini sau imagini să deschideţi şi să specificaţi opţiunile de rasterizare.

Puteţi importa şi datele PDF cu ajutorul comenzii Plasare, a comenzii Lipire şi a caracteristicii de tragere şi plasare. Pagina sau imaginea este plasată pe un strat separat ca obiect inteligent.

***Notă:** Următoarea procedură este destinată doar deschiderii fişierelor PDF în Photoshop. La deschiderea fişierelor PDF Photoshop, nu trebuie să specificaţi opţiunile în caseta de dialog PDF.*

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- (Photoshop) Selectaţi Fişier > Deschidere.
- (Bridge) Selectaţi fişierul PDF şi selectaţi Fişier > Deschidere cu > Adobe Photoshop CS4. Săriţi la etapa 3.

2 În caseta de dialog Deschidere, selectaţi numele fişierului şi faceţi clic pe Deschidere.

3 Sub fila Selectare din caseta de dialog Import PDF, selectaţi Pagini sau Imagini, în funcţie de elementele din documentul PDF pe care doriţi să le importaţi.

4 Faceţi clic pe miniaturi pentru a selecta paginile sau imaginile pe care doriţi să le deschideţi. Faceţi Shift-clic pentru a selecta mai multe pagini sau imagini. Numărul de elemente selectate apare sub fereastra de previzualizare. Dacă importaţi imagini, săriţi la etapa 8.

Notă: *Utilizaţi meniul Dimensiune miniatură pentru a regla modul de vizualizare a miniaturii în fereastra de previzualizare. Opţiunea Încadrare pagină permite încadrarea unei miniaturi în fereastra de previzualizare. Dacă există mai multe elemente, apare o bară de parcurgere.*

5 Pentru a introduce un nume pentru noul document, introduceţi-l în caseta de dialog Nume. Dacă importaţi mai multe pagini sau imagini, mai multe documente se deschid cu numele de bază, urmat de un număr.

6 Sub fila Opţiuni pagină, selectaţi din meniul Decupare la, pentru a specifica ce parte din documentul PDF doriţi să includeţi:

Casetă de încadrare Decupează la cea mai mică regiune dreptunghiulară care include tot textul şi toate elementele grafice de pe pagină. Această opţiune elimină spaţiul alb aleatoriu şi orice elemente ale documentului din exteriorul casetei Tăiere.

Notă: *Caseta de încadrare nu va decupa spaţiul alb care face parte dintr-un fundal creat de aplicaţia sursă.*

Casetă media Decupează la dimensiunea originală a paginii.

Casetă decupare Decupează la regiunea de tăiere (decupaj margini) din fişierul PDF.

Casetă margini de tăiere Decupează regiunea specificată din fişierul PDF pentru acceptarea limitărilor inerente în procesele de producţie, cum ar fi decupare, pliere şi tăiere.

Casetă tăiere Decupează regiunea specificată pentru dimensiunea finalizată dorită a paginii.

Casetă grafică Decupează regiunea specificată în fişierul PDF pentru plasarea datelor PDF-ului în altă aplicaţie.

7 Sub Dimensiune imagine, introduceţi valorile (dacă este necesar) pentru Lăţime şi Înălţime:

- Pentru a păstra raportul de aspect al paginilor în momentul scalării acestora pentru a se încadra în dreptunghiul definit prin valorile de lăţime şi înălţime, selectaţi Reducere proporţii.
- Pentru a scala paginile exact după valorile de lăţime şi înălţime, deselectaţi Reducere proporţii. Este posibil să apară unele distorsiuni la scalarea paginilor.

Dacă sunt selectate mai multe pagini, casetele de text Lăţime şi Înălţime afişează valorile maxime pentru lăţime şi înălţime ale paginilor selectate. Toate paginile sunt randate la dimensiunea lor originală, dacă este selectată opţiunea Reducere proporţii şi dacă nu modificaţi valorile de lăţime şi înălţime. Modificarea valorilor va duce la scalarea proporţională a tuturor paginilor, după rasterizare.

8 Specificaţi următoarele opţiuni de sub fila Dimensiune imagine:

Rezoluţie Setează rezoluţia pentru noul document. Consultaţi şi "Despre dimensiunile în pixeli şi rezoluţie" la pagina 59.

Mod Setează modul de culoare pentru noul document. Consultaţi şi "Moduri de culoare" la pagina 115.

Adâncime de culoare Setează adâncimea de culoare pentru noul document. Consultaţi şi "Adâncime de culoare" la pagina 58.

Valorile de lăţime şi înălţime, împreună cu rezoluţia, determină dimensiunea finală a pixelului din documentul rezultat.

9 Pentru a suprima avertismentele privind profilul de culoare, selectaţi Suprimare avertisment.

10 Faceţi clic pe OK.

Consultaţi şi

"PDF" la pagina 495

"Despre Obiecte inteligente" la pagina 333

“Plasarea fişierelor” la pagina 72

“Copierea între aplicaţii” la pagina 282

Deschiderea ca fişier EPS

PostScript (EPS) încapsulat poate reprezenta atât datele vectoriale, cât şi datele bitmap, fiind acceptate de aproape toate programele grafice, de ilustraţii şi de machetare a paginilor. Principala aplicaţie Adobe care produce ilustraţii PostScript este Adobe Illustrator. Când deschideţi un fişier EPS care conţine elemente vectoriale, acesta este *rasterizat*—liniile şi curbele definite matematic ale ilustraţiei vectoriale sunt convertite în pixeli sau biţi ai unei imagini bitmap.

Puteţi importa şi ilustraţiile PostScript în Photoshop cu ajutorul comenzii Plasare, a comenzii Lipire şi a caracteristicii de tragere şi plasare.

1. Selectaţi Fişier > Deschidere.
2. Selectaţi fişierul pe care doriţi să-l deschideţi, apoi faceţi clic pe Deschidere.
3. Specificaţi modul, rezoluţia şi dimensiunile dorite. Pentru a menţine acelaşi raport înălţime-lăţime, selectaţi Reducere proporţii.
4. Pentru a minimiza liniile zimţate şi marginile ilustraţiei, selectaţi Antialias.

Consultaţi şi

“Plasarea fişierelor” la pagina 72

“Copierea între aplicaţii” la pagina 282

Adobe Version Cue

Adobe Version Cue®CS4 este un sistem de gestionare a elementelor care permite designerilor să lucreze în colaborare pe un set de fişiere comune fără a trebui să-şi modifice semnificativ fluxul de lucru. Designerii pot monitoriza şi manipula cu uşurinţă mai multe versiuni ale fişierelor.

Version Cue tratează următoarele sarcini:

- Crearea versiunilor de fişiere
- Activarea colaborării în grupul de lucru (partajarea fişierelor, controlul versiunilor, posibilitatea de a împrumuta şi restitui fişiere)
- Organizarea fişierelor în proiecte private sau partajate
- Furnizarea de miniaturi pentru a putea parcurge şi vizualiza fişierele
- Organizarea datelor, astfel încât să puteţi vizualiza şi căuta după informaţii din fişiere, comentarii despre versiuni şi starea fişierelor
- Crearea şi gestionarea accesului utilizatorilor, a proiectelor şi a revizuirilor de PDF-uri prin intermediul Version Cue Server Administration

Version Cue constă din două componente: serverul Adobe Version Cue şi Adobe Drive.

Serverul Adobe Version Serverul Version Cue Server poate fi instalat pe un calculator dedicat . Acesta găzduieşte proiectele Version Cue şi revizuirile PDF.

Adobe Drive Adobe Drive se conectează la serverele Version Cue CS4. Serverul conectat apare ca o unitate de hard disk sau o unitate de reţea mapată în Windows Explorer, Mac OS Finder şi în casete de dialog precum Deschidere şi Salvare ca.

***Notă:** Opţiunea "Utilizare dialog Adobe" care apare în aplicaţiile CS3 nu apare în aplicaţiile CS4. Această opţiune nu mai este necesară. Conectarea la serverul Version Cue utilizând Adobe Drive vă permite să vizualizaţi fişierele proiectului din orice aplicaţie.*

Version Cue este inclus în Adobe Creative Suite 4 Design Premium şi Standard, Adobe Creative Suite 4 Web Premium şi Standard, Adobe Creative Suite 4 Production Premium şi Adobe Creative Suite 4 Master Collection.

Version Cue permite gestionarea versiunilor şi a elementelor în toate aplicaţiile, dar include funcţii avansate pentru următoarele produse: Adobe Flash®, Adobe Illustrator®, Adobe InDesign®, Adobe InCopy®, Adobe Photoshop® şi Adobe Bridge. Când utilizaţi oricare din aceste aplicaţii pentru deschiderea unui fişier stocat pe un server Version Cue, fişierul este împrumutat automat. Pentru toate celelalte aplicaţii, utilizaţi meniul contextual pentru restituirea şi împrumutarea manuală a fişierelor.

Pentru o prezentare generală video a Version Cue, vizitaţi www.adobe.com/go/lrvid4037_vc.

Plasarea fişierelor

Comanda plasare permite adăugarea unei fotografii, a unei ilustraţii sau a oricărui fişier acceptat de Photoshop ca obiect inteligent în documentul dvs. Obiectele inteligente pot fi scalate, poziţionate, înclinate, rotite sau deformate, fără să scadă calitatea imaginii.

Plasarea unui fişier în Photoshop

1 Deschideţi documentul Photoshop folosit ca destinaţie pentru ilustraţia sau fotografia plasată.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- (Photoshop) Selectaţi Fişier > Plasare, apoi selectaţi fişierul pe care doriţi să-l plasaţi şi faceţi clic pe Plasare.
- (Bridge) Selectaţi fişierul şi apoi Fişier > Plasare > În Photoshop.

3 Dacă plasaţi un fişier PDF sau Illustrator (AI), apare caseta de dialog Plasare PDF. Selectaţi pagina sau imaginea pe care doriţi să o plasaţi, setaţi opţiunile de transformare simetrică şi faceţi clic pe OK. Pentru informaţii suplimentare despre opţiunile din caseta de dialog Plasare PDF, consultaţi "Plasarea fişierelor PDF sau Illustrator în Photoshop" la pagina 73.

Ilustraţia plasată apare în interiorul unei casete de încadrare în centrul imaginii Photoshop. Ilustraţia îşi menţine raportul de aspect iniţial; cu toate acestea, dacă ilustraţia este mai mare decât imaginea Photoshop, aceasta este redimensionată pentru încadrare.

***Notă:** Pe lână comanda Plasare, puteţi să adăugaţi şi o ilustraţie Adobe Illustrator ca obiect inteligent, prin copierea şi lipirea ilustraţiei din Illustrator într-un document Photoshop. Consultaţi "Lipirea ilustraţiilor Adobe Illustrator în Photoshop" la pagina 74.*

4 (Opţional) Repoziţionaţi sau transformaţi ilustraţia plasată, efectuând una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a repoziţiona ilustraţia plasată, poziţionaţi cursorul în interiorul casetei de încadrare a ilustraţiei plasate şi trageţi sau, în bara de opţiuni, introduceţi o valoare pentru X pentru a specifica distanţa dintre punctul central al ilustraţiei plasate şi marginea din stânga a imaginii. Introduceţi o valoare pentru Y pentru a specifica distanţa dintre punctul central al ilustraţiei plasate şi marginea superioară a imaginii.
- Pentru a scala ilustraţia plasată, trageţi unul dintre handler-urile din colţ ale casetei de încadrare sau introduceţi valorile pentru lăţime şi înălţime din bara de opţiuni. Atunci când trageţi, ţineţi apăsată tasta Shift pentru a reduce proporţiile.

- Pentru a roti ilustraţia plasată, poziţionaţi cursorul în afara casetei de încadrare (cursorul se transformă într-o săgeată curbată) şi trageţi sau introduceţi o valoare (exprimată în grade) pentru opţiunea de rotire din bara de opţiuni. Ilustraţia se roteşte în jurul punctului central al ilustraţiei plasate. Pentru a ajusta punctul central, trageţi-l într-o nouă locaţie sau faceţi clic pe un mâner de pe pictograma Punct central din bara de opţiuni.
- Pentru a înclina ilustraţia plasată, menţineţi apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) şi trageţi unul dintre specificatorii laterali ai casetei de încadrare.
- Pentru a deforma ilustraţia plasată, selectaţi Editare > Transformare > Deformare şi apoi selectaţi o metodă de deformare din meniul pop-up Stil deformare din bara de opţiuni.

Dacă selectaţi opţiunea Personalizat din meniul pop-up Stil deformare, trageţi punctele de control, un segment al casetei de încadrare sau al fileului, sau o zonă din cadrul fileului, pentru a deforma imaginea.

5 Dacă plasaţi un fişier PDF, EPS sau Adobe Illustrator, setaţi opţiunea Antialias din bara de opţiuni, după caz. Pentru a amesteca pixelii de muchie în timpul rasterizării, selectaţi opţiunea Antialias. Pentru a produce o tranziţie cu margini bine definite între pixelii de muchie în timpul rasterizării, deselectaţi opţiunea Antialias.

6 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe Confirmare ✓ din bara de opţiuni sau apăsaţi pe Enter (Windows) sau Return (Mac OS) pentru a confirma ilustraţia plasată într-un nou strat.
- Faceţi clic pe Anulare ⊘ din bara de opţiuni sau apăsaţi pe Esc pentru a anula plasarea.

Consultaţi şi

“Scalarea, rotirea, înclinarea, distorsionarea, aplicarea perspectivei sau deformarea” la pagina 232

“Deformarea unui element” la pagina 234

Plasarea fişierelor PDF sau Illustrator în Photoshop

Atunci când plasaţi un fişier PDF sau Adobe Illustrator, utilizaţi caseta de dialog Plasare PDF pentru a seta opţiunile de plasare ale ilustraţiei.

1 După ce deschideţi documentul de destinaţie Photoshop, plasaţi un fişier PDF sau Adobe Illustrator.

2 Sub fila Selectare din caseta de dialog Import PDF, selectaţi Pagini sau Imagini, în funcţie de elementele din documentul PDF pe care doriţi să le importaţi. Dacă fişierul PDF are mai multe pagini sau imagini, faceţi clic pe miniatura din pagină sau pe fişierul pe care doriţi să-l plasaţi.

***Notă:** Utilizaţi meniul Dimensiune miniatură pentru a regla modul de vizualizare a miniaturii în fereastra de previzualizare. Opţiunea Încadrare pagină permite încadrarea unei miniaturi în fereastra de previzualizare. Dacă există mai multe elemente, apare o bară de parcurgere.*

3 Sub fila Opţiuni, selectaţi din meniul Decupare la, pentru a specifica partea din documentul PDF sau Illustrator (AI) pe care doriţi să o includeţi:

Casetă de încadrare Decupează la cea mai mică regiune dreptunghiulară care include tot textul şi toate elementele grafice de pe pagină. Această opţiune elimină spaţiul alb aleatoriu.

Casetă media Decupează la dimensiunea originală a paginii.

Casetă decupare Decupează la regiunea de tăiere (decupaj margini) din fişierul PDF.

Casetă margini de tăiere Decupează regiunea specificată din fişierul PDF pentru acceptarea limitărilor inerente în procesele de producţie, cum ar fi decupare, pliere şi tăiere.

Casetă tăiere Decupează regiunea specificată pentru dimensiunea finalizată dorită a paginii.

Casetă grafică Decupează regiunea specificată în fişierul PDF pentru plasarea datelor PDF-ului în altă aplicaţie.

4 Faceţi clic pe OK pentru a închide caseta de dialog Plasare PDF.

5 Dacă este nevoie, setaţi opţiunile pentru poziţionare, scalare, înclinare, rotire, deformare sau antialias din bara de opţiuni.

6 Faceţi clic pe Confirmare ✓ pentru a plasa ilustraţia ca obiect inteligent într-un strat nou din documentul destinaţie.

Lipirea ilustraţiilor Adobe Illustrator în Photoshop

Puteţi să copiaţi ilustraţia din Adobe Illustrator şi să o lipiţi într-un document Photoshop.

1 În Adobe Illustrator, specificaţi preferinţele pentru comportamentul copiere-şi-lipire:

- Pentru a rasteriza automat ilustraţia în momentul lipirii acesteia într-un document Photoshop, dezactivaţi opţiunile PDF şi AICB (fără suport de transparenţă) din Preferinţe gestionare fişiere & Clipboard.
- Pentru a lipi ilustraţia ca Obiect inteligent, imagine rasterizată, cale sau strat cu forme, activaţi opţiunile PDF şi AICB (fără suport de transparenţă) din Preferinţe gestionare fişiere & Clipboard.

2 Deschideţi un fişier în Adobe Illustrator, selectaţi ilustraţia pe care doriţi să o copiaţi şi selectaţi Editare > Copiere.

3 În Photoshop, deschideţi documentul în care doriţi să lipiţi ilustraţia Adobe Illustrator şi apoi selectaţi Editare > Lipire.

***Notă:** Dacă opţiunile PDF şi AICB (fără suport de transparenţă) sunt dezactivate din preferinţele Gestionare fişiere şi clipboard din Adobe Illustrator, ilustraţia este rasterizată automat, deoarece este lipită în documentul Photoshop. Puteţi ignora restul etapelor din această procedură.*

4 În caseta de dialog Lipire, selectaţi modul de lipire al ilustraţiei Adobe Illustrator şi faceţi clic pe OK:

Obiect inteligent Lipeşte ilustraţia ca obiect inteligent vectorial care poate fi scalat, transformat sau mutat fără să scadă calitatea imaginii. Deoarece ilustraţia este plasată, datele de fişier ale acesteia sunt încorporate în documentul Photoshop ca strat separat.

Pixeli Lipeşte ilustraţia ca pixeli care pot fi scalaţi, transformaţi sau mutaţi înainte de rasterizare sau plasare în stratul acesteia din documentul Photoshop.

Cale Lipeşte ilustraţia ca o cale ce poate fi editată cu instrumentele de desen, instrumentul de selecţie a căii sau instrumentul de selecţie a direcţiei. Calea este lipită în stratul selectat din panoul Straturi.

Strat formă Lipeşte ilustraţia ca un strat nou cu forme (un strat care conţine o cale umplută cu culoarea de frontal).

5 Dacă aţi selectat Obiect inteligent sau Pixeli din caseta de dialog Lipire, efectuaţi toate transformările dorite şi faceţi clic pe Enter sau pe Return pentru a plasa ilustraţia.

Consultaţi şi

"Plasarea fişierelor" la pagina 72

"Despre Obiecte inteligente" la pagina 333

"Segmente, componente şi puncte de traseu" la pagina 401

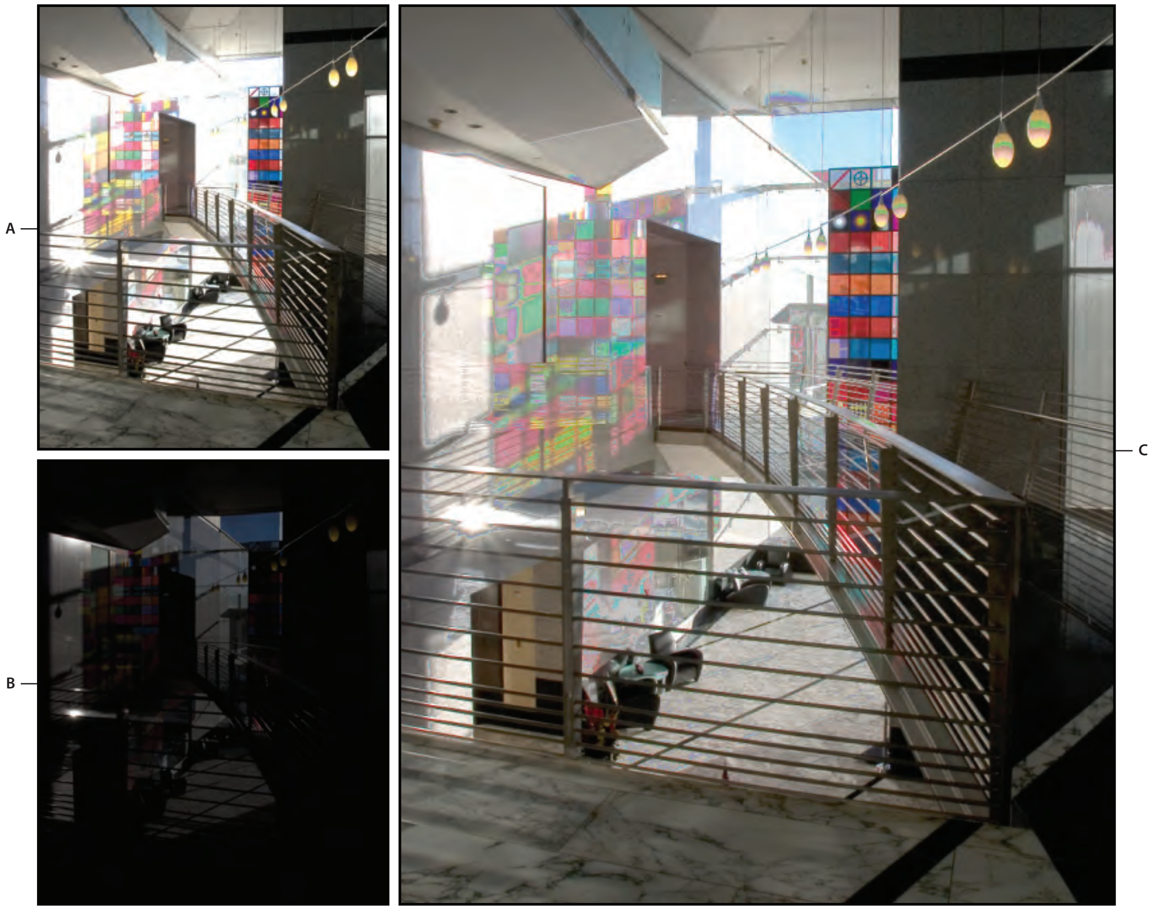
"Crearea unei forme într-un strat cu forme" la pagina 388

Imaginile cu interval dinamic ridicat

Despre imaginile cu interval dinamic ridicat

Gama dinamică (raportul dintre regiunile închise şi deschise la culoare) din spaţiul vizibil depăşeşte raza cuprinsă de ochi şi a imaginilor afişate pe un monitor sau tipărite. Cu toate acestea, în timp ce ochiul uman se adaptează la niveluri diferite de luminozitate, majoritatea camerelor şi a monitoarelor de calculator pot capta şi reproduce doar o gamă dinamică fixă. Fotografii, regizorii de film şi alte persoane care lucrează cu imagini digitale trebuie să facă selecţii în legătură cu elementele importante dintr-un cadru, deoarece lucrează cu o gamă dinamică limitată.

Imaginile cu interval dinamic ridicat (HDR) deschid un orizont întreg de posibilităţi, deoarece pot reprezenta întreaga gamă dinamică a spaţiului vizibil. Deoarece toate valorile de luminanţă dintr-o scenă reală sunt reprezentate proporţional şi stocate într-o imagine HDR, reglarea expunerii imaginii HDR este similară cu reglarea expunerii în momentul fotografierii unei scene reale. Această caracteristică vă permite să creaţi efecte de neclaritate şi alte efecte de iluminare care par reale. În prezent, imaginile HDR sunt utilizate mai ales în filmele de lung metraj, în efecte speciale, în grafic 3D şi în tehnologia fotografică de ultimă oră.



Fuzionarea imaginilor de expuneri diferite pentru crearea unei imagini HDR
A. *Imaginea cu detalii de umbrire şi cu efectele de evidenţiere tăiate* ***B.*** *Imaginea cu detalii de evidenţiere şi cu efectele de umbrire tăiate*
C. *Imaginea HDR care conţine gama dinamică a cadrului*

În Photoshop, valorile de luminanţă ale imaginii HDR sunt stocate cu ajutorul unei reprezentări numerice cu virgulă mobilă de 32 de biţi (32 de biţi per canal). Valorile de luminanţă dintr-o imagine HDR sunt corelate direct cu volumul de lumină dintr-un cadru. Diferă cazul fişierelor de imagini cu 16 biţi per canal şi cu 8 biţi per canal (non-virgulă mobilă), care pot stoca valorile de luminanţă doar din hârtiile cu text; aceasta reprezintă un segment extrem de mic al gamei dinamice din realitate.

Photoshop oferă suport pentru straturi pentru imaginile 32-bpc, multe instrumente, filtre şi comenzi putând fi utilizate cu imagini 32-bpc. (Pentru informaţii suplimentare, consultaţi secţiunile de mai jos.) În plus, puteţi specifica noi imagini ca 32 bpc în caseta de dialog Nou.

De asemenea, puteţi picta pe imagini 32-bpc în Photoshop. Adobe Color Picker vă permite să specificaţi culorile care au o intensitate a luminozităţii care depăşeşte 1,0 (echivalentul nivelului 255 dintr-un document RGB pe 8 biţi). Consultaţi şi “Despre Alegere culoare HDR (Photoshop Extended)” la pagina 80.

Puteţi crea o imagine HDR cu ajutorul mai multor fotografii, fiecare dintre ele captată la o altă expunere. În Photoshop, comanda Fuzionare la HDR vă permite să creaţi imaginile HDR din mai multe fotografii. Deoarece o imagine HDR conţine niveluri de luminozitate care depăşesc posibilităţile de afişare ale unui monitor standard pe 24 de biţi sau gama de tonuri de o pagină tipărită, Photoshop vă permite să reglaţi previzualizarea imaginii HDR, pentru ca aceasta să poată fi vizionată pe un monitor de calculator. Dacă este necesar să tipăriţi imaginea sau să utilizaţi instrumentele şi filtrele Photoshop care nu lucrează cu imagini HDR, puteţi converti imaginea HDR într-o imagine cu 8 sau 16 biţi per canal.

Pentru un clip video despre editarea şi fuzionarea imaginilor din Lightroom, consultaţi www.adobe.com/go/lrvid4121_ps.

Suportul Photoshop pentru imagini pe 32 biţi per canal

Utilizaţi următoarele instrumente, ajustări şi filtre cu imaginile HDR cu 32 de biţi per canal:

Ajustări Niveluri, Expunere, Nuanţă/Saturaţie, Mixer canale, Filtru foto.

***Notă:** Deşi comanda Expunere poate fi utilizată la imaginile cu 8 sau 16 biţi per canal, aceasta are rolul să realizeze ajustări de expunere pentru imaginile HDR cu 32 de biţi per canal.*

Moduri de amestecare Normal, Dizolvare, Închidere, Multiplicare, Deschidere, Închidere culoare, Densitate liniară (Adăugare), Deschidere culoare, Diferenţă, Nuanţă, Saturaţie, Culoare şi Luminozitate.

Crearea documentelor noi de 32 bpc În caseta de dialog Creare, opţiunea pe 32 de biţi apare în meniul pop-up pentru adâncimea de culoare, în dreapta meniului pop-up Mod de culoare.

Editare comenzi din meniu Toate comenzile, inclusiv Umplere, Contur, Transformare liberă şi Transformare.

Formate de fişiere Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Portable Bit Map (PBM), OpenEXR şi TIFF.

***Notă:** Deşi Photoshop nu poate salva o imagine HDR în formatul de fişier LogLuv TIFF, poate deschide şi citi un fişier LogLuv TIFF.*

Filtre Medie, Neclaritate casetă, Neclaritate gaussiană, Neclaritate de mişcare, Neclaritate radială, Neclaritate formă, Neclaritate suprafaţă, Adăugare zgomot, Nori cu diferenţă, Refracţie lentile, Claritate inteligentă, Claritate optimizată, Stampare, De-întreţesere, Culori NTSC, Filtru trece sus, Maxim, Minim şi Decalaj.

Comenzi imagine Duplicare, Dimensiune imagine, Dimensiune canava, Rotire imagine, Calcule, Variabile şi Tăiere.

Vizualizare Raport de aspect pixeli (Raport de aspect pixeli personalizat, Ştergere raport de aspect pixeli, Resetare raport de aspect pixeli etc.)

Straturi Straturi noi, straturi duplicate, straturi de ajustare (Niveluri, Vibranţă, Nuanţă/Saturaţie, Mixer canale, Filtru foto şi Expunere), straturi de umplere, măşti de straturi, stiluri de straturi, moduri de amestecare acceptate şi obiecte inteligente.

Moduri Culoare RGB, tonuri de gri, conversie în 8 sau 16 biţi per canal.

Raport de aspect pixel Suport pentru documentele pătrate şi non-pătrate.

Selecţii Invertire, Modificare margine, Transformare selecţie, Salvare selecţie şi Încărcare selecţie.

Instrumente Toate instrumentele din caseta de instrumente, cu excepţia: Lasou Magnetic, Baghetă magică, Pensulă Corecţie pată, Pensulă Corecţie, Ochi Roşii, Replasare Culoare, Pensulă Pictură din Istoric, Radieră Magică, Găleată Vopsea, Densitate Culoare, Întunecare şi Burete. Unele instrumente funcţionează doar cu modurile de amestecare acceptate.

Pentru a lucra cu anumite caracteristici Photoshop, puteţi converti o imagine de 32 de biţi per canal la o imagine de 16 sau 8 biţi per canal. Utilizaţi comanda Salvare ca şi convertiţi o copie a fişierului imagine, pentru a păstra originalul.

Fuzionarea imaginilor în HDR

Utilizaţi comanda Fuzionare în HDR pentru a combina mai multe imagini (cu expuneri diferite) ale aceleiaşi imagini sau aceluiaşi cadru, captând gama dinamică a unui cadru într-o singură imagine HDR. Puteţi opta pentru salvarea imaginii fuzionate ca imagine HDR cu 32 de biţi per canal.

***Notă:** Comanda Fuzionare în HDR se poate utiliza şi la salvarea imaginii fuzionate ca imagine cu 8 sau 16 biţi per canal. Cu toate acestea, doar o imagine cu 32 de biţi per canal poate stoca toate datele imaginii HDR; imaginile cu 8 şi 16 biţi per canal sunt tăiate.*

Pentru informaţii despre preluarea fotografiilor în vederea fuzionării în imagini HDR, consultaţi secţiunea Preluarea fotografiilor pentru fuzionare în HDR de mai jos.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- (Photoshop) Selectaţi Fişier > Automat > Fuzionare în HDR.
- (Bridge) Selectaţi imaginile pe care doriţi să le utilizaţi şi selectaţi Instrumente > Photoshop > Fuzionare în HDR. Săriţi la etapa 3.

2 În caseta de dialog Fuzionare la HDR, faceţi clic pe Parcurgere, selectaţi imaginile şi faceţi clic pe Deschidere.

Pentru a elimina un element, selectaţi-l în caseta de dialog Fuzionare în HDR şi faceţi clic pe Eliminare.

***Notă:** Dacă doriţi să adăugaţi un folder cu imagini sau imagini deschise în Photoshop, selectaţi Folder sau Deschidere fişiere din meniul Utilizare.*

3 (Opţional) Selectaţi opţiunea Încercare de aliniere automată a imaginilor sursă, dacă aveţi camera la îndemână după ce fotografiaţi mai multe imagini.

4 Faceţi clic pe OK.

O a doua casetă de dialog Fuzionare în HDR afişează miniaturile imaginilor utilizate la rezultatul fuzionării, o previzualizare a rezultatului fuzionării, un meniu Adâncime culoare şi o glisieră pentru setarea previzualizării punctului alb.

5 Dacă este nevoie, efectuaţi una dintre următoarele acţiuni pentru a seta opţiunile de vizualizare pentru previzualizarea rezultatului fuzionării:

- Faceţi clic pe butonul Minus sau Plus de sub imaginea de previzualizare, pentru a apropia sau depărta imaginea.
- Selectaţi un procentaj de vizualizare sau un mod din meniul pop-up, de sub imaginea de previzualizare.

6 Selectaţi o adâncime de culoare pentru imaginea fuzionată din meniul Adâncime culoare.

Asiguraţi-vă că selectaţi o imagine cu 32 de biţi pe canal, dacă doriţi ca imaginea fuzionată să stocheze toată gama dinamică a imaginii HDR. Fişierele de imagini cu 8 şi 16 biţi per canal (fără virgulă mobilă) nu pot stoca toată gama de valori de luminanţă dintr-o imagine HDR.

7 Mutaţi glisiera sub histogramă, pentru a previzualiza imaginea fuzionată.

Mutarea glisierei permite doar reglarea previzualizării imaginii. Toate datele imaginii HDR rămân intacte în fişierul imaginii fuzionate. Dacă salvaţi imaginea fuzionată cu 32 de biţi per canal, ajustarea de previzualizare este stocată în fişierul imaginii HDR şi se aplică la fiecare deschidere a fişierului în Photoshop. Reglarea de previzualizare este în permanenţă accesibilă şi poate fi setată selectând Vizualizare > Opţiuni previzualizare 32 de biţi.

8 Faceţi clic pe OK pentru a crea imaginea fuzionată.

Dacă optaţi pentru a salva imaginea fuzionată ca imagine pe 8 sau 16 biţi per canal, se deschide caseta de dialog Conversie HDR. Realizaţi corectările de expunere şi contrast pentru a produce o imagine cu gama dinamică (gama tonală) dorită. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi "Conversia de la imagini de 32 biţi la imagini de 8 bpc sau 16 bpc" la pagina 79.

Fuzionarea fotografiilor într-o imagine HDR

Reţineţi următoarele sugestii atunci când doriţi să combinaţi fotografiile cu comanda Fuzionare în HDR.

- Montaţi camera pe un trepied.
- Faceţi suficiente fotografii pentru a acoperi complet gama dinamică a cadrului. Puteţi încerca să faceţi între 5 şi 7 poze, dar este posibil să aveţi nevoie de mai multe expuneri, în funcţie de gama dinamică a scenei. Numărul minim de fotografii trebuie să fie trei.
- Variaţi timpul de expunere pentru a crea diferite expuneri. Modificarea diafragmei modifică adâncimea câmpului din fiecare expunere şi poate produce fotografii cu calitate mai slabă. Modificarea ISO-ului sau a diafragmei poate provoca zgomot de imagine sau vignetare.
- De regulă, nu utilizaţi caracteristica de auto-focalizare a camerei dvs., deoarece modificările de expunere sunt de obicei prea mici.
- Diferenţele de expunere dintre fotografii trebuie să fie de unul sau doi incremenţi EV (valoare de expunere) (unul sau doi incremenţi de diafragmă).
- Nu modificaţi iluminarea scenei - de exemplu, nu utilizaţi blitz-ul într-o singură expunere şi în cealaltă nu.
- Asiguraţi-vă că cadrul este fix. Opţiunea Fuzionare expuneri funcţionează cu imaginile expuse diferit pentru acelaşi cadru.

Reglarea modului de vizualizare a gamei dinamice pentru imaginile HDR

Gama dinamică a imaginilor HDR depăşeşte posibilităţile de afişare ale monitoarelor standard de calculator. Atunci când deschideţi o imagine HDR în Photoshop, aceasta poate fi foarte întunecată sau ştearsă. Photoshop vă permite să reglaţi previzualizarea, pentru ca monitorul să afişeze o imagine HDR ale cărei efecte de evidenţiere şi de umbrire să nu fie şterse sau prea întunecate. Setările de previzualizare sunt stocate în fişierul de imagine HDR (doar PSD, PSB şi TIFF) şi sunt aplicate la fiecare deschidere a fişierului în Photoshop. Ajustările de previzualizare nu editează fişierul imaginii HDR, iar toate informaţiile despre imaginea HDR rămân intacte. Utilizaţi reglarea expunerii (Imagine > Ajustări > Expunere) pentru a realiza editări ale expunerii pentru imaginea HDR cu 32 de biţi pe canal.

Pentru a vizualiza înregistrările pe 32 de biţi din panoul Informaţii, faceţi clic pe pictograma Pipetă din panou şi selectaţi 32 de biţi din meniul pop-up.

1 Deschideţi o imagine HDR cu 32 de biţi per canal în Photoshop şi selectaţi Vizualizare > Opţiuni previzualizare 32 de biţi.

2 În caseta de dialog Opţiuni de previzualizare pe 32 de biţi, selectaţi o opţiune din meniul Metodă:

Expunere şi gama Reglează luminozitatea şi contrastul.

Comprimare valori luminanţă Comprimă valorile de luminanță din imaginea HDR, pentru ca acestea să se încadreze în intervalul valorilor de luminanță ale fişierului imaginii cu 8 sau 16 biți per canal.

3 Dacă selectați Expunere şi gama, mutați glisierele Expunere şi Gama pentru a regla luminozitatea şi contrastul previzualizării imaginii.

4 Faceți clic pe OK.

Puteți ajusta previzualizarea unei imagini HDR deschise în Photoshop, făcând clic pe triunghiul din bara de stare a ferestrei documentului şi selectând Expunere pe 32 de biți din meniul pop-up. Mutați glisiera pentru a seta punctul alb pentru vizualizarea imaginii HDR. Faceți dublu clic pe glisor pentru a reveni la setarea prestabilită a expunerii. Deoarece reglarea se face pentru fiecare vizualizare în parte, puteți să aveți aceeaşi imagine HDR deschisă în mai multe ferestre, fiecare cu o reglare de previzualizare diferită. Reglările de previzualizare efectuate cu această metodă nu sunt stocate în fişierul imaginii HDR.

Consultaţi şi

"Ajustarea expunerii pentru imaginile HDR" la pagina 188

Conversia de la imagini de 32 biţi la imagini de 8 bpc sau 16 bpc

Imaginile HDR conțin niveluri de luminanță care depăşesc datele de luminanță care pot fi stocate în fişiere de imagini cu 8 bpc sau 16 bpc. Puteți efectua corecturi ale expunerii şi ale contrastului la conversia unei imagini HDR cu 32 de biți per canal într-o imagine cu 8 sau 6 biți per canal, pentru a produce o imagine cu gama dinamică (gama tonală) dorită.

1 Deschideți o imagine cu 32 biți per canal şi selectați Imagine > Mod > 16 biți/canal sau 8 biți/canal.

2 În caseta de dialog Conversie HDR, selectați o metodă pentru reglarea luminozității şi a contrastului din imagine.

Expunere şi gama Vă permite să reglați manual luminozitatea şi contrastul imaginii HDR.

Comprimare valori luminanţă Comprimă valorile de luminanță din imaginea HDR, pentru ca acestea să se încadreze în intervalul valorilor de luminanță ale fişierului imaginii cu 8 sau 16 biți per canal. Nici o altă ajustare nu mai trebuie realizată, această metodă funcționează automat. Faceți clic pe OK pentru a converti imaginea cu 32 de biți per canal.

Egalizare histogramă Comprimă gama dinamică a imaginii HDR, încercând să mențină acelaşi contrast. Nici o altă ajustare nu mai trebuie realizată, această metodă funcționează automat. Faceți clic pe OK pentru a converti imaginea cu 32 de biți per canal.

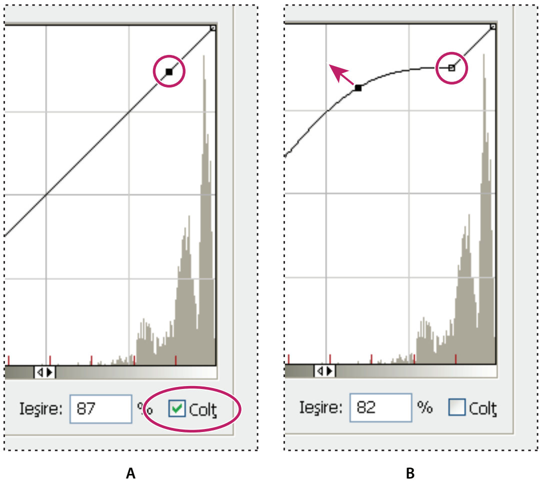
Adaptare locală Reglează tonalitatea din imaginea HDR, prin recalcularea volumului de corectare necesară pentru regiunile de luminozitate locală din imagine.

3 (Opțional) Faceți clic pe săgeată pentru a afişa curba tonală şi histograma. Histograma afişează valorile de luminanță din imaginea HDR originală. Marcajele roşii aflate de-a lungul axei orizontale au incrementuri de 1 EV (aproximativ un increment de diafragmă). Curba tonală este activă doar pentru metoda Adaptare locală.

4 Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Dacă selectați Expunere şi gama, mutați glisiera Expunere pentru a ajusta compensarea şi glisiera Gama pentru a regla contrastul.
- Dacă selectați Adaptare locală, mutați glisiera Rază pentru a specifica dimensiunea regiunilor de luminozitate locală. Mutați glisiera Prag pentru a specifica distanța dintre două valori tonale ale pixelilor, pentru ca acestea să nu mai aparțină aceleiaşi regiuni de luminozitate. Puteți utiliza Curbă tonare şi histogramă pentru a efectua ajustări.

Notă: *Opţiunea Curbă tonare şi histogramă vă permite de obicei să efectuaţi modificări limitate din loc în loc şi încearcă să egalizeze modificările în toate punctele. Dacă selectaţi opţiunea Colţ după ce introduceţi un punct pe curbă, limita este eliminată şi nu se mai efectuează egalizarea la inserarea şi mutarea celui de-al doilea punct. Puteţi observa că curba devine unghiulară în locul de aplicare a opţiunii Colţ.*


Ieşire: 87 % ☑ Colţ

Ieşire: 82 % ☐ Colţ

Reglarea opţiunii Curbă tonare şi histogramă cu ajutorul opţiunii Colţ
A. *Inserarea unui punct şi selectarea opţiunii Colţ.* ***B.*** *Reglarea noului punct transformă curba într-un unghi, în locul în care se utilizează opţiunea Colţ.*

5 (Opţional) Pentru a salva opţiunile de tonuri pe 32 de biţi într-un fişier, faceţi clic pe Salvare. Introduceţi un nume pentru fişier în caseta de dialog Salvare şi faceţi clic pe Salvare.

Puteţi reutiliza fişierul cu opţiuni de tonuri pe 32 de biţi. Faceţi clic pe Încărcare pentru a converti altă imagine de 32 bpc într-o imagine de 8 sau 16 bpc.

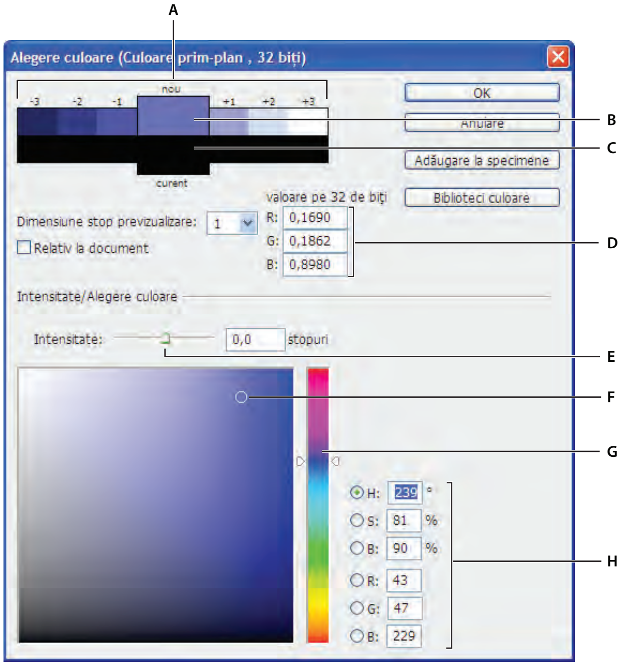
6 Faceţi clic pe OK pentru a converti imaginea cu 32 de biţi per canal.

Consultaţi şi

“Prezentare de ansamblu a curbelor” la pagina 176

Despre Alegere culoare HDR (Photoshop Extended)

Alegere culoare HDR vă permite să vizualizaţi cu precizie şi să selectaţi culorile pentru utilizare în imagini HDR cu 32 de biţi. Ca şi în Adobe Color Picker, selectaţi o culoare făcând clic pe câmpul unei culori şi reglând glisorul pentru culoare. Glisorul Intensitate vă permite să reglaţi luminozitatea unei culori pentru a corespunde intensităţii culorilor din imaginea HDR cu care lucraţi. Zona de previzualizare vă permite să vizualizaţi specimene dintr-o culoare selectată pentru a vedea cum va fi expusă la diferite expuneri şi intensităţi.



Alegere culoare (Culoare prim-plan , 32 biți)

Dimensiune stop previzualizare: 1

☐ Relativ la document

valoare pe 32 de biți

R: 0,1690

G: 0,1862

B: 0,8980

Intensitate: 0,0 stopuri

● H: 239 °

○ S: 81 %

○ B: 90 %

○ R: 43

○ G: 47

○ B: 229

Alegere culoare HDR
A. *Zona de previzualizare* ***B.*** *Culoare ajustată* ***C.*** *Culoare inițială* ***D.*** *valori în virgulă mobilă 32 biți* ***E.*** *Glisor Intensitate* ***F.*** *Culoare prelevată* ***G.*** *Glisorul Culoare* ***H.*** *Valori culoare*

Consultați şi

"Prezentare generală a instrumentului Alegere culoare Adobe" la pagina 125

"Reglarea modului de vizualizare a gamei dinamice pentru imaginile HDR" la pagina 78

Afişarea Alegere culoare HDR

❖ După ce deschideți o imagine de 32 bpc, efectuați una din următoarele operații:

- În caseta Instrumente, faceți clic pe caseta de selectare a culorii planului frontal sau a fundalului
- În panoul Culoare, faceți clic pe caseta de selectare Setare culoare plan frontal sau Setare culoare fundal.

Instrumentul Alegere culoare este disponibil când caracteristicile vă permit să selectați o culoare. De exemplu, dacă faceți clic pe specimenul de culoare din bara de opțiuni pentru anumite instrumente sau pe pipete în alte casete de dialog de ajustare a culorii.

Selectarea culorilor pentru imaginile HDR

Partea inferioară din Alegere culoare HDR funcționează precum instrumentul obişnuit Alegere culoare pentru imagini pe 8 sau 16 biți. Faceți clic în câmpul culorii pentru a selecta o culoare şi deplasați glisorul pentru culoare pentru a schimba nuanțele sau utilizați câmpurile HSB sau RGB pentru a introduce valori numerice pentru o anumită culoare. În câmpul culorii, luminozitatea creşte pe măsură ce vă deplasați de jos în sus, iar saturația creşte pe măsură ce vă deplasați de la stânga la dreapta.

Utilizați glisorul Intensitate pentru a ajusta luminozitatea culorii. Valoarea pentru culoare, la care se adaugă valoarea pentru intensitate sunt convertite în valori în virgulă mobilă de 32 de biți în documentul dvs. HDR.

1 Selectați o culoare făcând clic în câmpul culorii şi deplasând glisorul pentru culoare sau introducând valori numerice pentru HSB sau RGB ca în Adobe Color Picker.

2. Ajustaţi glisorul Intensitate pentru a mări sau a micşora luminozitatea culorii. Specimenul de culoare nou din scala de previzualizare din partea superioară a instrumentului Alegere culoare afişează efectul de creştere sau descreştere pentru culoarea selectată.

Stopurile de culoare sunt invers proporţionale cu stopurile de setare a expunerii. Dacă măriţi setarea expunerii imaginii HDR cu două stopuri, reducând stopurile de intensitate cu doi, se va păstra acelaşi aspect al culorii, ca şi când atât expunerea imaginii HDR, cât şi intensitatea culorii ar fi setate la 0.

Dacă ştiţi valorile RGB de 32 biţi exacte pentru culoarea dorită, le puteţi introduce direct în câmpurile RGB pentru valoarea de 32 de biţi.

3. (Opţional) Ajustaţi setările pentru zona de previzualizare.

Dimensiune stop previzualizare Setează selecţia în trepte a stopurilor pentru fiecare specimen al previzualizării. De exemplu, setarea cu valoarea 3 conduce la specimene de -9, -6, -3, +3, +6, +9. Aceste specimene îţi permit să previzualizezi aspectul culorii selectate la diferite setări ale expunerii.

Relativ la document Selectaţi pentru a ajusta specimenele de previzualizare pentru a reflecta setarea curentă a expunerii pentru imagine. De exemplu, dacă expunerea documentului este setată la o valoare superioară, specimenul de previzualizare nou va fi mai deschis decât culoarea selectată în instrumentul Alegere culoare, pentru a evidenţia efectul expunerii mai mari pe culoarea selectată. Dacă expunerea curentă este setată la 0 (valoare prestabilită), bifarea sau debifarea acestei opţiuni nu va conduce la modificarea noului specimen.

4. (Opţional) Faceţi clic pe Adăugare la specimene pentru a adăuga culoarea selectată la panoul Specimene.
5. Faceţi clic pe OK.

Pictura pe imagini HDR (Photoshop Extended)

Puteţi să editaţi şi să adăugaţi efecte în imaginile HDR/32 biţi per canal utilizând oricare din următoarele instrumente Photoshop: Pensulă, Creion, Peniţă, Formă, Clonare, Ştampilă tipar, Radieră, Degrade, Neclaritate, Claritate, Mânjire şi Pensulă istoric. De asemenea, puteţi să utilizaţi instrumentul Text pentru a adăuga straturi de text de 32 de biţi per canal într-o imagine HDR.

Când editaţi sau pictaţi pe imagini HDR, puteţi să vă previzualizaţi activitatea la diferite setări ale expunerii utilizând fie glisorul pentru expunerea de 32 de biţi din zona de informaţii a documentului, fie caseta de dialog Opţiuni previzualizare 32 de biţi (Vizualizare > Opţiuni previzualizare 32 biţi). Alegere culoare HDR vă mai permite să previzualizaţi culoarea planului frontal la setări ale culorii diferite pentru a corespunde setărilor diferite ale expunerii într-o imagine HDR.

1. Deschideţi o imagine HDR.
2. (Opţional) Setaţi expunerea pentru imagine. Consultaţi "Reglarea modului de vizualizare a gamei dinamice pentru imaginile HDR" la pagina 78.
3. Pentru instrumentele Pensulă sau Creion, faceţi clic pe culoarea de fundal pentru a deschide Alegere culoare HDR şi selectaţi o culoare. Pentru instrumentul Text, faceţi clic pe specimenul de culoare din bara de opţiuni a instrumentului Text pentru a seta culoarea textului.

Zona de previzualizare din Alegere culoare HDR vă ajută să selectaţi şi să ajustaţi o culoare de fundal în relaţie cu diferite setări ale expunerii din imaginea HDR. Consultaţi "Despre Alegere culoare HDR (Photoshop Extended)" la pagina 80.

Pentru a vizualiza efectele picturii la diferite expuneri HDR, utilizaţi comanda Fereastră > Aranjare > Fereastră nouă pentru a deschide vizualizări simultane ale aceleiaşi imagini HDR, apoi setaţi fiecare fereastră la o altă expunere, utilizând glisorul Expunere din zona barei de stare a documentului.

Capitolul 4: Camera Raw

Introducere în Camera Raw

Despre fişierele în formatul brut al camerei

Un fişier în *formatul brut al camerei* conţine date despre o imagine în tonuri de gri, necomprimată şi neprocesată, de la senzorul de imagine al unei camere digitale, împreună cu informaţii despre modul de captare a imaginii (metadate). Software-ul Photoshop Camera Raw interpretează fişierul în formatul brut al camerei, utilizând informaţii despre cameră şi metadatele imaginii pentru a construi şi a procesa o imagine color.

Consideraţi fişierul în formatul brut al camerei ca fiind negativul fotografiei dvs. Puteţi să reprocesaţi fişierul în orice moment, obţinând rezultatele dorite prin ajustarea balansului de alb, intervalului tonal, contrastului, saturaţiei culorilor şi clarităţii. Când ajustaţi o imagine în formatul brut al camerei, datele iniţiale despre formatul brut al camerei se păstrează. Ajustările sunt stocate ca metadate într-un fişier sidecar, într-o bază de date sau în fişierul propriu-zis (în cazul formatului DNG).

Când realizaţi fotografii în format JPEG cu camera foto, aceasta procesează automat fişierul JPEG pentru a îmbunătăţi şi a comprima imaginea. În general, aveţi un control redus asupra modului în care se execută această procesare. Realizarea de fotografii în formatul brut al camerei vă oferă un control mai mare decât în cazul imaginilor JPEG, deoarece formatul brut al camerei nu vă blochează accesul la procesarea executată de cameră. Puteţi edita în continuare imagini JPEG şi TIFF în Camera Raw, dar veţi edita astfel pixeli procesaţi deja de cameră. Fişierele în formatul brut al camerei conţin întotdeauna pixelii iniţiali, neprocesaţi de cameră.

Pentru a realiza imagini în format brut al camerei, trebuie să setaţi camera să salveze fişierele în formatul brut propriu.

***Notă:** Formatul Photoshop Raw (.raw) este un format de fişier pentru transferul imaginilor între aplicaţii şi platforme de calculatoare. Nu confundaţi formatul brut Photoshop cu formatele brute de fişiere ale camerelor.*

Camerele digitale capturează şi stochează date brute cu o curbă de reacţie liniară a tonurilor (gama 1.0). Atât filmul, cât şi ochiul uman au o reacţie logaritmică, neliniară la lumină (gama mai mare de 2). O imagine neprocesată în formatul brut al camerei, vizualizată ca imagine în tonuri de gri, va părea foarte închisă, deoarece elemente care apar de două ori mai luminoase pentru senzorul foto şi calculator sunt percepute de două ori mai puţin luminoase de către ochiul uman.

Pentru o listă a camerelor acceptate şi pentru informaţii suplimentare despre Camera Raw, vizitaţi www.adobe.com/go/learn_ps_cameraraw_ro.

Despre Camera Raw

Software-ul Camera Raw este inclus ca plug-in cu Adobe After Effects® şi Adobe Photoshop, şi suplimentează funcţionalitatea aplicaţiei Adobe Bridge. Camera Raw oferă acestor aplicaţii capacitatea de a importa şi a lucra cu fişiere în formatul brut al camerei. De asemenea, puteţi să utilizaţi Camera Raw pentru a lucra cu fişiere JPEG şi TIFF.

***Notă:** Camera Raw acceptă imagini cu lungimea sau lăţimea de până la 65.000 de pixeli şi cu rezoluţia totală de până la 512 megapixeli. Camera Raw converteşte imaginile CMYK în RGB la deschidere. Pentru o listă a camerelor foto acceptate, consultaţi www.adobe.com/go/learn_ps_cameraraw_ro.*

Trebuie să aveți instalată aplicația Photoshop sau After Effects pentru a deschide fișiere în caseta de dialog Camera Raw din Adobe Bridge. Totuși, dacă aplicația Photoshop sau After Effects nu este instalată, puteți să previzualizați imaginile și să vizualizați metadatele acestora în Adobe Bridge. Dacă o altă aplicație este asociată cu tipul de fișier imagine, puteți să deschideți fișierul în aplicația respectivă din Adobe Bridge.

Utilizând Adobe Bridge, puteți să aplicați, să copiați și să ștergeți setările de imagine și puteți să vedeți previzualizări și metadate pentru fișierele în formatul brut al camerei, fără a le deschide în caseta de dialog Camera Raw. Previzualizarea în Adobe Bridge este o imagine JPEG generată utilizând setările de imagine curente; previzualizarea nu reprezintă datele propriu-zise în formatul brut al camerei, care ar apărea ca o imagine în tonuri de gri, foarte închisă.

***Notă:** O pictogramă de atenționare ⚠ apare în miniaturi și în imaginea previzualizată în caseta de dialog Camera Raw în timpul generării previzualizării din imaginea în formatul brut al camerei.*

Puteți să modificați setările implicite pe care software-ul Camera Raw le utilizează pentru un anumit model de cameră. Pentru fiecare model de cameră, puteți să modificați și valorile implicite pentru o anumită setare ISO sau o anumită cameră (după numărul de serie). Puteți să modificați și să salvați setări de imagine ca presetări, pentru a le utiliza cu alte imagini.

Când utilizați Camera Raw pentru a efectua ajustări (inclusiv pentru îndreptare și decupare) asupra unei imagini în formatul brut al camerei, datele inițiale ale imaginii în formatul brut al camerei sunt păstrate. Ajustările sunt stocate în baza de date Camera Raw, ca metadate încorporate în fișierul imagine, sau într-un fișier XMP *sidecar* (un fișier cu metadate ce însoțește fișierul în formatul brut al camerei). Pentru informații suplimentare, consultați “Specificarea locației de stocare a setărilor Camera Raw” la pagina 108.

După ce procesați și editați un fișier în formatul brut al camerei utilizând plug-inul Camera Raw, o pictogramă apare în miniatura imaginii din Adobe Bridge.

Dacă deschideți un fișier în formatul brut al camerei în Photoshop, puteți să salvați imaginea în alte formate de imagine, cum ar fi PSD, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF, Cineon, Photoshop Raw, PNG sau PBM. Din caseta Camera Raw din Photoshop, puteți să salvați fișierele procesate în formatul Digital Negative (DNG), JPEG, TIFF sau Photoshop (PSD). Deși software-ul Photoshop Camera Raw poate deschide și edita un fișier de imagine în formatul brut al camerei, acesta nu poate salva o imagine în formatul brut al camerei.

Pe măsură ce devin disponibile noi versiuni Camera Raw, puteți actualiza software-ul instalând o versiune nouă a plug-in-ului. Puteți verifica dacă există actualizări pentru software-ul Adobe, selectând Asistență > Actualizări.

Diferite modele de camere salvează imaginile în formatul brut al camerei în diverse formate, iar datele trebuie să fie interpretate diferit pentru aceste formate. Camera Raw include suport pentru multe modele de camere și poate interpreta o gamă largă de formate brute ale camerelor.

Despre formatul Digital Negative (DNG)

Digital Negative (DNG) este un format non-proprietar, cu documentație publică și asistență extinsă pentru stocarea datelor în formatul brut al camerei. Dezvoltatorii de hardware și software utilizează DNG, deoarece rezultă într-un flux de lucru flexibil pentru procesarea și arhivarea datelor în formatul brut al camerei. Puteți să utilizați DNG și ca format intermediar pentru stocarea imaginilor care au fost capturate inițial utilizând un format brut al camerei, proprietar.

Deoarece metadatele DNG sunt documentate public, cititoarele software precum Camera Raw nu necesită cunoștințe specifice despre camere pentru a decoda și a procesa fișiere create de o cameră care acceptă DNG. Dacă se întrerupe asistența pentru un format proprietar, utilizatorii nu vor mai putea să acceseze imagini în formatul respectiv, iar imaginile pot fi pierdute definitiv. Deoarece DNG este documentat public, este mult mai probabil ca imaginile în format brut stocate ca fișiere DNG să poată fi citite de software în viitor, DNG fiind astfel o opțiune sigură pentru stocarea arhivelor.

Metadatele pentru ajustările aduse imaginilor stocate ca fişiere DNG pot fi încorporate în fişierul DNG propriu-zis, în loc să fie salvate într-un fişier sidecar XMP sau în baza de date Camera Raw.

Puteţi converti fişierele în formatul brut al camerei la formatul DNG cu ajutorul Convertorului DNG Adobe sau al casetei de dialog Camera Raw. Pentru mai multe informaţii despre formatul DNG şi Convertorul DNG, accesaţi www.adobe.com/go/learn_ps_dng_ro şi fişierul ReadMe DNG 5.2 la adresa www.adobe.com/go/kb407616.

Procesarea imaginilor cu Camera Raw

1. Copiaţi fişierele în formatul brut al camerei pe hard-disk, organizaţi-le şi (opţional) convertiţi-le la DNG.

Înainte de a lucra cu imaginile reprezentate de fişierele dvs. în formatul brut al camerei, transferaţi-le de pe cardul de memorie al camerei, organizaţi-le, daţi-le nume utile şi efectuaţi toate pregătirile necesare pentru utilizarea lor. Utilizaţi comanda Preluare fotografii de pe camera digitală din Adobe Bridge, pentru a realiza aceste sarcini automat.

2. Deschideţi fişierele de imagine în Camera Raw.

Puteţi să deschideţi fişiere în formatul brut al camerei în Camera Raw din aplicaţia Adobe Bridge, After Effects sau Photoshop. De asemenea, puteţi să deschideţi fişiere TIFF şi JPEG în Camera Raw din aplicaţia Adobe Bridge. (Vezi “Deschiderea imaginilor în Camera Raw” la pagina 90).

Pentru a viziona un tutorial video despre importul imaginilor brute de pe o cameră digitală în Adobe Bridge utilizând Adobe Photo Downloader, accesaţi site-ul Web Adobe la adresa www.adobe.com/go/vid0005_ro.

3. Ajustarea culorilor

Ajustările de culoare includ balansul de alb, tonul şi saturaţia. Puteţi efectua majoritatea ajustărilor în fila De bază, apoi puteţi utiliza controalele din celelalte file pentru a optimiza rezultatele. Dacă doriţi să deschideţi Camera Raw pentru a analiza imaginea şi pentru a aplica ajutări tonale aproximative, faceţi clic pe Automat în fila De bază.

Pentru a aplica setările utilizate pentru imaginea anterioară sau pentru a aplica setările prestabilite pentru modelul de cameră, setările camerei sau setările ISO, selectaţi comanda corespunzătoare din meniul Setări format brut cameră ☰. (Vezi “Aplicarea setărilor Camera Raw salvate” la pagina 110.)

Pentru a viziona un tutorial video despre efectuarea ajustărilor de culoare nedistructive în Camera Raw, vizitaţi site-ul Web Adobe la adresa www.adobe.com/go/vid0006_ro.

Pentru a viziona un tutorial video despre ajustarea mai multor imagini utilizând Adobe Bridge şi Camera Raw, vizitaţi site-ul Web Adobe la adresa www.adobe.com/go/vid0007_ro.

4. Efectuarea altor ajustări şi a corecţiilor de imagine.

Utilizaţi alte instrumente şi controale din caseta de dialog Camera Raw pentru a efectua sarcini precum ajustarea clarităţii imaginii, reducerea zgomotului, corectarea defectelor de obiectiv şi retuşarea.

5. (Opţional) Salvaţi setările de imagine ca presetare sau ca setări prestabilite de imagine.

Pentru a aplica ulterior aceleaşi ajustări pentru alte imagini, salvaţi setările ca presetare. Pentru a salva ajustările ca valori prestabilite, care vor fi aplicate tuturor imaginilor provenite de la un anumit model de cameră, o anumită cameră sau o anumită setare ISO, salvaţi setările de imagine ca valori prestabilite noi Camera Raw. (Vezi “Salvarea, resetarea şi încărcarea setărilor Camera Raw” la pagina 108).

6. Setaţi opţiunile fluxului de lucru pentru Photoshop.

Setaţi opţiunile pentru a specifica modul în care sunt salvate imaginile din Camera Raw şi modul în care Photoshop trebuie să le deschidă. Puteţi accesa setările pentru opţiunile fluxului de lucru făcând clic pe legătura de sub previzualizarea imaginii, din caseta de dialog Camera Raw.

7. Salvaţi imaginea sau deschideţi-o în Photoshop sau After Effects.

După finalizarea ajustării imaginii în Camera Raw, puteţi să aplicaţi ajustările asupra fişierului în formatul brut al camerei, să deschideţi imaginea ajustată în Photoshop sau After Effects, să salvaţi imaginea ajustată în alt format sau să anulaţi şi să abandonaţi ajustările. Dacă deschideţi caseta de dialog Camera Raw din After Effects, butoanele Salvare imagine şi Finalizare sunt indisponibile.

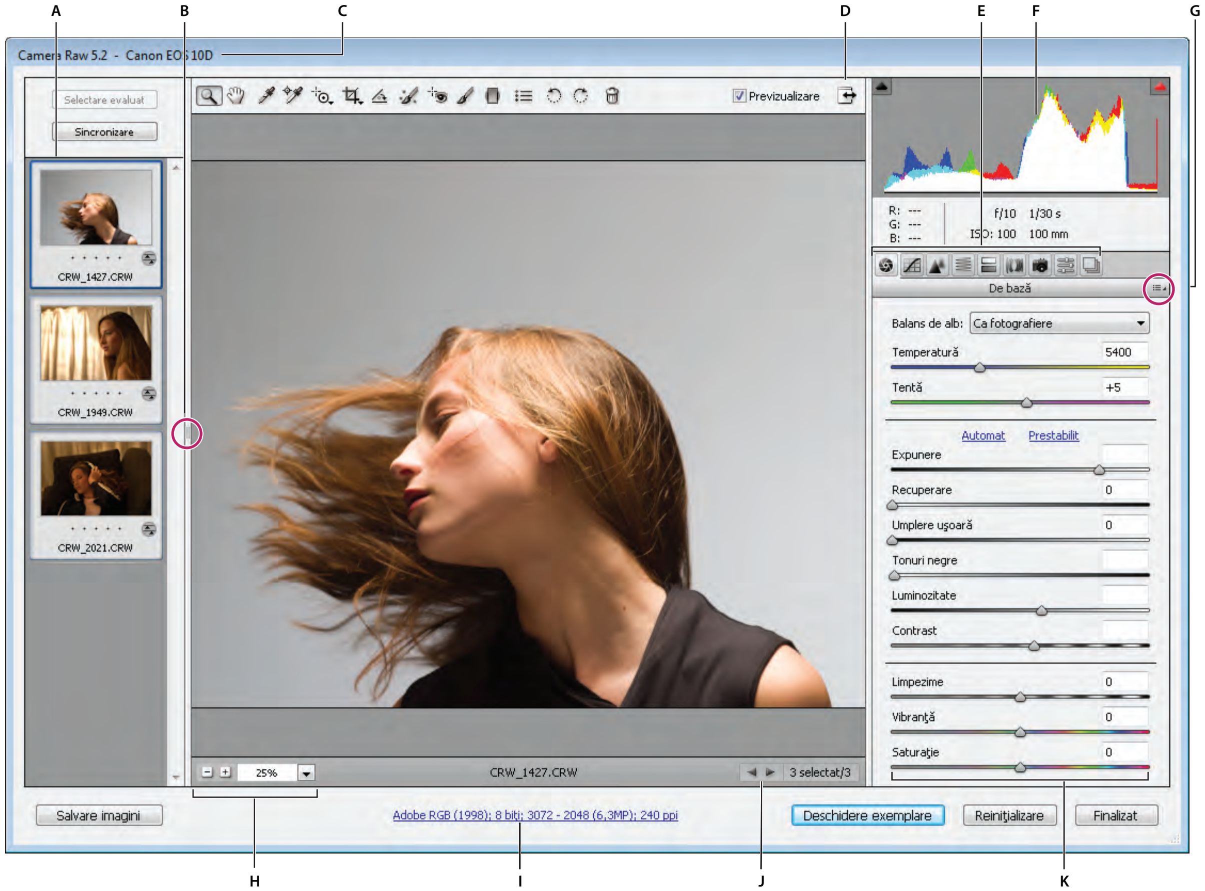
Salvare imagine Aplică setările Camera Raw asupra imaginilor şi salvează copii ale acestora în format JPEG, PSD, TIFF sau DNG. Apăsaţi tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pentru a suprima caseta de dialog Opţiuni de salvare Camera Raw şi a salva fişierele utilizând ultimul set de opţiuni de salvare. (Vezi “Salvarea unei imagini din formatul brut al camerei în alt format” la pagina 91).

Deschidere imagine sau OK Deschide copii ale fişierelor de imagine în formatul brut al camerei (cu setările Camera Raw aplicate) în Photoshop sau After Effects. Fişierul de imagine iniţial în formatul brut al camerei rămâne nemodificat. Apăsaţi tasta Shift în timp de faceţi clic pe Deschidere imagine pentru a deschide fişierul brut în Photoshop ca Obiect inteligent. Puteţi să faceţi în orice moment dublu clic pe stratul Obiect inteligent, care conţine fişierul în format brut, pentru a ajusta setările Camera Raw.

Finalizat Închide caseta de dialog Camera Raw şi stochează setările fişierului în fişierul bazei de date de formate brute ale camerei, în fişierul sidecar XMP sau în fişierul DNG.

Anulare Anulează ajustările specificate în caseta de dialog Camera Raw.

Prezentare generală a casetei de dialog Camera Raw



Camera Raw 5.2 - Canon EOS 10D

☑ Previzualizare

R: ---
G: ---
B: ---
f/10 1/30 s
ISO: 100 100 mm

De bază

Balans de alb: Ca fotografiere
Temperatură 5400
Tentă +5

Automat Prestabilit

Expunere
Recuperare 0
Umplere ușoară 0
Tonuri negre
Luminozitate
Contrast

Limpezime 0
Vibranță 0
Saturație 0

25% CRW_1427.CRW 3 selectat/3

Adobe RGB (1998); 8 biți; 3072 - 2048 (6,3MP); 240 ppi

Caseta de dialog Camera Raw
A. *Film fix* ***B.*** *Comutare film fix* ***C.*** *Numele camerei sau formatul fișierului* ***D.*** *Comutare în modul Ecran complet* ***E.*** *File pentru ajustarea imaginii* ***F.*** *Histogramă* ***G.*** *Meniul Setări Camera Raw* ***H.*** *Niveluri de zoom* ***I.*** *Faceți clic pentru a afișa opțiunile pentru fluxul de lucru* ***J.*** *Săgeți de navigare* ***K.*** *Glisoare pentru ajustare*

Notă: *Anumite controale, precum legătura Opțiuni flux de lucru, disponibile când deschideți caseta de dialog Camera Raw din Adobe Bridge sau Photoshop, nu sunt disponibile când deschideți caseta de dialog Camera Raw din After Effects.*

Meniul Setări format brut cameră

Pentru a deschide meniul Setări format brut cameră, faceți clic pe butonul ≡ din colțul din dreapta sus al oricărei file pentru ajustarea imaginii. Anumite comenzi din acest meniu sunt disponibile și din meniul Editare > Dezvoltare setări din Adobe Bridge.

Controalele de vizualizare Camera Raw

Instrument Zoom Setează zoom-ul de previzualizare la următoarea valoare presetată mai mare, când faceți clic pe imaginea previzualizată. Faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pentru a utiliza următoarea valoare de zoom mai mică. Trageți instrumentul Zoom în imaginea previzualizată, pentru a apropia o zonă selectată. Pentru a reveni la 100%, faceți dublu clic pe instrumentul Zoom.

Instrument Mână Mută imaginea în fereastra de previzualizare dacă imaginea previzualizată este setată la un nivel de zoom mai mare de 100%. Mențineți apăsată bara de spațiu pentru a activa temporar instrumentul Mână, în timp ce utilizați alt instrument. Faceți dublu clic pe instrumentul Mână pentru a încadra imaginea previzualizată în fereastră.

Selectare nivel zoom Selectați o setare de mărire din meniu sau faceți clic pe butoanele Selectare nivel zoom.

Previzualizare Afişează o previzualizare a ajustărilor de imagine efectuate în fila curentă, combinate cu setările din alte file. Deselectați pentru a afişa imaginea cu setările inițiale din fila curentă, combinate cu setările din alte file.

RGB Afişează valorile roşu, verde şi albastru pentru pixelul de sub cursorul din imaginea previzualizată.

Tonuri întunecate şi tonuri luminoase Afişează tăierea tonurilor întunecate şi a tonurilor luminoase utilizând butoanele din partea superioară a Histogramei. Tonurile întunecate tăiate apar cu albastru, iar tonurile luminoase tăiate apar cu roşu. Tăierea tonurilor luminoase este afişată dacă oricare dintre cele trei canale RGB este tăiat (complet saturat, fără detalii). Tăierea tonurilor întunecate este afişată dacă toate cele trei canale RGB sunt tăiate (negre, fără detalii).

File pentru ajustarea imaginii

De bază Ajustați balansul de alb, saturația culorilor şi tonalitatea.

Curbă tonală Reglați fin tonalitatea utilizând o curbă Parametrizat şi o curbă Punct.

Detalii Ajustați claritatea imaginilor sau reduceți zgomotul.

HSL/Tonuri de gri Reglați fin culorile utilizând ajustările Nuanță, Saturație şi Luminanță.

Divizare tonare Colorați imaginile monocrome sau creați efecte speciale cu imagini color.

Corecție lentile Compensați aberațiile cromatice şi vignetarea cauzate de lentilele camerei.

Calibrare cameră Aplicați profiluri de cameră imaginilor brute pentru a corecta culorile dominante şi a ajusta culorile non-neutre pentru în scopul compensării comportamentului senzorului optic al unei camere.

Presetări Salvați şi aplicați seturi de ajustări de imagini ca presetări.

Instantaneele Creați versiuni ale unui fotografii care înregistrează starea acesteia în orice moment în cursul procesului de editare.

Lucrul cu cache-ul Camera Raw în Adobe Bridge

Când vizualizați fişiere în formatul brut al camerei în Adobe Bridge, miniaturile şi previzualizările utilizează setările prestabilite sau setările ajustate de dvs. Cache-ul Adobe Bridge stochează date pentru miniaturile fişierelor, metadate şi informații despre fişiere. Stocarea în cache a acestor date scurtează timpul de încărcare atunci când reveniți la un dosar vizualizat anterior în Adobe Bridge. Cache-ul Camera Raw accelerează deschiderea imaginilor în Camera Raw şi reconstruirea previzualizărilor în Adobe Bridge când setările imaginii sunt modificate în Camera Raw.

Deoarece cache-ul Camera Raw poate să devină foarte mare, puteți să-l goliți sau să limitați dimensiunea acestuia. De asemenea, puteți să goliți şi să regenerați cache-ul dacă suspectați că este corupt sau vechi.

Notă: *Cache-ul Camera Raw poate stoca date pentru aproximativ 200 de imagini, pe fiecare gigabyte de spațiu de stocare pe disc care îi este alocat. În mod prestabilit, cache-ul Camera Raw este setat la o dimensiune maximă de 1 GB. Puteți să creşteți limita acestuia în preferințele Camera Raw.*

1 În Adobe Bridge, selectați Editare > Preferințe Camera Raw (Windows) sau Bridge > Preferințe Camera Raw (Mac OS). Sau, cu caseta de dialog Camera Raw deschisă, faceți clic pe butonul Deschidere dialog Preferințe ☰ .

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a schimba dimensiunea cache-ului, introduceți o valoare pentru dimensiunea maximă.
- Pentru a goli cache-ul Camera Raw, faceți clic pe butonul Golire cache.
- Pentru a schimba locația cache-ului Camera Raw, faceți clic pe Selectare locație.

Parcurgerea, deschiderea şi salvarea imaginilor

Procesarea, compararea şi evaluarea mai multor imagini în Camera Raw

Cel mai convenabil mod de a lucra cu mai multe imagini în formatul brut al camerei este să utilizaţi vizualizarea Film fix în Camera Raw. Vizualizarea film fix este activată automat când deschideţi mai multe imagini în Camera Raw din Adobe Bridge.

***Notă:** Vizualizarea Film fix nu este disponibilă când se importă mai multe imagini în After Effects.*

Imaginile pot avea trei stări în vizualizarea Film fix: deselectată, selectată (dar inactivă) şi activă (şi selectată). În general, ajustările sunt aplicate tuturor imaginilor selectate.

De asemenea, puteţi să sincronizaţi setările pentru a aplica setările imaginii active pentru toate imaginile selectate. Puteţi aplica rapid un set de ajustări unui întreg set de imagini — cum ar fi toate fotografiile realizate în aceleaşi condiţii — şi să realizaţi ajustarea fină individuală a fotografiilor mai târziu, după ce aţi stabilit fotografiile pe care le veţi utiliza pentru rezultatul final.

- Pentru a selecta o imagine, faceţi clic pe miniatura acesteia. Pentru a selecta un interval de imagini, faceţi Shift-clic pe două miniaturi. Pentru a adăuga o imagine la o selecţie, faceţi Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pe miniatura acesteia.
- Pentru a schimba imaginea activă fără a schimba imaginile selectate, faceţi clic pe o săgeată de navigare ◄ ► din partea de jos a panoului de previzualizare.
- Pentru a aplica setările imaginii active pentru toate imaginile selectate, faceţi clic pe butonul Sincronizare din partea de sus a panoului Film fix şi selectaţi setările de sincronizat.
- Pentru a aplica o evaluare cu stea, faceţi clic pe o evaluare de sub miniatura imaginii.
- Pentru a marca imaginile selectate pentru ştergere, faceţi clic pe Marcare pentru ştergere 🗑.

O cruce roşie apare în miniatura unei imagini marcate pentru ştergere. Fişierul este trimis în Recycle Bin (Windows) sau Trash (Mac OS) când închideţi caseta de dialog Camera Raw. (Dacă decideţi să păstraţi o imagine pe care aţi marcat-o pentru ştergere, selectaţi-o în panoul Miniaturi şi faceţi clic din nou pe Marcare pentru ştergere, înainte de a închide caseta de dialog Camera Raw).

Automatizarea procesării imaginilor cu Camera Raw

Puteţi crea o acţiune pentru automatizarea procesării fişierelor de imagine cu Camera Raw. Puteţi automatiza procesul de editare şi procesul de salvare a fişierelor în formate precum PSD, DNG, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF şi PDF. În Photoshop, puteţi să utilizaţi şi comanda Lot, procesorul de imagini sau comanda Creare droplet pentru a procesa unul sau mai multe fişiere de imagine. Procesorul de imagine este util în special pentru salvarea fişierelor de imagine în diferite formate de fişier, în timpul aceleiaşi sesiuni de procesare.

În continuare sunt prezentate câteva sugestii pentru automatizarea procesării fişierelor de imagine în formatul brut al camerei:

- Când înregistraţi o acţiune, selectaţi mai întâi Setări imagine din meniul Setări Camera Raw ☰ al casetei de dialog Camera Raw. Astfel, setările specifice fiecărei imagini (din baza de date Camera Raw sau fişierele sidecar XMP) sunt utilizate pentru a reda acţiunea.
- Dacă intenţionaţi să utilizaţi acţiunea cu comanda Lot, puteţi utiliza comanda Salvare ca şi selecta formatul de fişier când salvaţi imaginea în formatul brut al camerei.

- Când utilizaţi o acţiune pentru a deschide un fişier în formatul brut al camerei, caseta de dialog Camera Raw reflectă setările valabile când a fost înregistrată acţiunea. Puteţi să creaţi acţiuni diferite pentru deschiderea fişierelor de imagine în formatul brut al camerei, cu diferite setări.
- Când utilizaţi comanda Lot, selectaţi opţiunea Substituire comenzi acţiune “Deschidere”. Toate comenzile Deschidere din acţiune se vor aplica asupra lotului de fişiere, nu asupra fişierelor specificate după nume în acţiune. Debifaţi opţiunea Substituire comenzi acţiune “Deschidere” numai dacă doriţi ca acţiunea să se aplice asupra fişierelor deschise sau dacă acţiunea utilizează comanda Deschidere pentru preluarea informaţiilor necesare.
- Când utilizaţi comanda Lot, selectaţi Suprimare dialoguri opţiuni deschidere fişier, pentru a împiedica afişarea casetei de dialog Camera Raw pentru fiecare imagine în formatul brut al camerei, care este procesată.
- Când utilizaţi comanda Lot, selectaţi Substituire comenzi acţiune “Salvare ca” dacă doriţi să utilizaţi instrucţiunile Salvare ca din comanda Lot în locul instrucţiunilor Salvare ca din acţiune. Dacă selectaţi această opţiunea, acţiunea trebuie să conţină o comandă Salvare ca, deoarece comanda Lot nu salvează automat fişierele sursă. Debifaţi opţiunea Substituire comenzi acţiune “Salvare ca”, pentru a salva fişierele procesate de comanda Lot în locaţia specificată în caseta de dialog Lot.
- La crearea unui droplet, selectaţi opţiunea Suprimare dialoguri opţiuni deschidere fişier din zona Redare a casetei de dialog Creare droplet. Aceasta împiedică afişarea casetei de dialog Camera Raw pentru fiecare imagine în formatul brut al camerei, care este procesată.

Deschiderea imaginilor în Camera Raw

- Pentru a procesa imagini în format brut în Camera Raw, selectaţi unul sau mai multe fişiere în formatul brut al camerei în Adobe Bridge, apoi selectaţi Fişier > Deschidere în Camera Raw sau apăsaţi Ctrl+R (Windows) sau Command+R (Mac OS). După finalizarea ajustărilor în caseta de dialog Camera Raw, faceţi clic pe Finalizat pentru a accepta modificările şi a închide caseta de dialog. De asemenea, puteţi să faceţi clic pe Deschidere imagine pentru a deschide o copie a imaginii ajustate în Photoshop.
- Pentru a procesa imagini JPEG sau TIFF în Camera Raw, selectaţi unul sau mai multe fişiere JPEG sau TIFF în Adobe Bridge, apoi selectaţi Fişier > Deschidere în Camera Raw sau apăsaţi Ctrl+R (Windows) sau Command+R (Mac OS). După finalizarea ajustărilor în caseta de dialog Camera Raw, faceţi clic pe Finalizat pentru a accepta modificările şi a închide caseta de dialog. Puteţi specifica dacă imaginile JPEG sau TIFF cu setările Camera Raw sunt deschise automat în Camera Raw, în secţiunea Tratare JPEG şi TIFF din Preferinţe format brut cameră.
- Pentru a importa imagini în formatul brut al camerei în Photoshop, selectaţi unul sau mai multe fişiere în formatul brut al camerei din Adobe Bridge, apoi selectaţi Fişier > Deschidere cu > Adobe Photoshop CS4. (Puteţi de asemenea să selectaţi comanda Fişier > Deschidere în Photoshop şi să răsfoiţi pentru a selecta fişiere în formatul brut al camerei.) Când terminaţi de efectuat ajustări în caseta de dialog Camera Raw, faceţi clic pe Deschidere imagine pentru a accepta modificările şi a deschide o copie a imaginii ajustate în Photoshop. Apăsaţi tasta Shift în timp ce faceţi clic pe Deschidere imagine pentru a deschide imaginea în Photoshop ca Obiect inteligent. Puteţi să faceţi în orice moment dublu clic pe stratul Obiect inteligent, care conţine fişierul în format brut, pentru a ajusta setările Camera Raw.

Faceţi Shift-dublu clic pe o miniatură în Adobe Bridge pentru a deschide o imagine în formatul brut al camerei în Photoshop, fără a deschide caseta de dialog Camera Raw. Menţineţi apăsată tasta Shift în timp ce selectaţi Fişier > Deschidere, pentru a deschide mai multe imagini selectate.

- Pentru a importa imaginile brute de pe cameră în After Effects utilizând Adobe Bridge, selectaţi unul sau mai multe fişiere în formatul brut al camerei în Adobe Bridge, apoi selectaţi Fişier > Deschidere cu > Adobe After Effects CS4. (De asemenea, puteţi să selectaţi comanda Fişier > Import din After Effects şi să răsfoiţi pentru a selecta fişierele în formatul brut al camerei.) La finalizarea ajustărilor în caseta de dialog Camera Raw, faceţi clic pe OK pentru a accepta modificările.

- Pentru a importa fişiere TIFF şi JPEG în After Effects utilizând Camera Raw, selectaţi comanda Fişier > Import din After Effects, apoi selectaţi Toate fişierele din meniul Activare (Mac OS) sau din meniul Fişiere de tipul (Windows) în caseta de dialog Import fişier din After Effects. Selectaţi fişierul pe care doriţi să-l importaţi, selectaţi Format brut cameră din meniul Format şi faceţi clic pe Deschidere.
- Pentru a importa imagini Camera Raw în After Effects ca secvenţă , selectaţi Fişier > Import în After Effects. Selectaţi imaginile, bifaţi caseta de validare Secvenţă Camera Raw şi faceţi clic pe Deschidere. După import, setările Camera Raw aplicate primului fişier în formatul brut al camerei sunt aplicate şi fişierelor din secvenţă rămase, cu excepţia cazului în care este prezent un fişier sidecar XMP pentru oricare din fişierele următoare din secvenţă. În acest caz, setările din fişierul XMP sau cele din fişierul DNG sunt aplicate cadrului respectiv din secvenţă. Toate celelalte cadre utilizează setările specificate în secvenţă de primul fişier.

Salvarea unei imagini din formatul brut al camerei în alt format

Puteţi să salvaţi fişierele în formatul brut al camerei din caseta de dialog Camera Raw în format PSD, TIFF, JPEG sau DNG.

Când utilizaţi comanda Salvare din caseta de dialog Camera Raw, fişierele sunt plasate în coadă, pentru procesare şi salvare. Acest lucru este util dacă procesaţi mai multe fişiere în caseta de dialog Camera Raw şi le salvaţi în acelaşi format.

1 În caseta de dialog Camera Raw dialog, faceţi clic pe butonul Salvare imagine din colţul din stânga jos al casetei de dialog.

Faceţi Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe Salvare, pentru a suprima caseta de dialog Salvare opţiuni a Camera Raw la salvarea unui fişier.

2 În caseta de dialog Salvare opţiuni, specificaţi următoarele opţiuni:

Destinaţie Specificaţi locaţia în care va fi salvat fişierul. Dacă este necesar, faceţi clic pe butonul Selectare dosar şi navigaţi la locaţia dorită.

Denumire fişier Specifică numele fişierului utilizând o convenţie de denumire ce include elemente precum data şi numărul de serie al camerei. Utilizarea numelor de fişiere informative pe baza unei convenţii de denumire vă ajută să vă organizaţi fişierele de imagine.

3 Selectaţi un format de fişier din meniul Format.

4 Faceţi clic pe Salvare.

Opţiuni format

Negativ digital Salvează o copie a fişierului în formatul brut al camerei, în formatul de fişier DNG.

- **Compresat (fără pierderi)** Utilizează compresia fără pierderi, ceea ce înseamnă că nu survin pierderi de informaţii la reducerea dimensiunii fişierului.

- **Conversie la imagine liniară** Stochează datele imaginii într-un format interpolat (demozaicat). Imaginea interpolată rezultată poate fi interpretată de alt software, chiar dacă software-ul respectiv nu are un profil pentru camera digitală care a capturat imaginea.

- **Încorporare fişier iniţial brut** Stochează toate datele iniţiale ale imaginii în formatul brut al camerei într-un fişier DNG.

- **Previzualizare JPEG** Încorporează o previzualizare JPEG în fişierul DNG. Dacă decideţi să încorporaţi o previzualizare JPEG, puteţi să selectaţi dimensiunea previzualizării. Dacă încorporaţi previzualizări JPEG, alte aplicaţii pot vizualiza conţinutul fişierului DNG fără a interpreta datele formatului brut al camerei.

JPEG Salvează copii ale fişierelor din formatul brut al camerei în format JPEG (Joint Photographic Experts Group). Pentru a specifica nivelul de compresie, introduceţi o valoare de la 0 la 12 sau selectaţi-o din meniu. Dacă introduceţi o valoare mai mare sau selectaţi Ridicat sau Maxim, se aplică un nivel de compresie mai mic, iar dimensiunea fişierul şi calitatea imaginii cresc. Formatul JPEG este utilizat frecvent pentru afişarea fotografiilor şi a altor imagini cu tonuri continue în galerii foto Web, diaporame, prezentări şi alte servicii online.

TIFF Salvează copii ale fişierelor în formatul brut al camerei ca fişiere TIFF (Tagged-Image File Format). Specificaţi dacă doriţi să nu se aplice nicio compresie sau formatul de compresie a fişierelor LZW sau ZIP. TIFF este un format de imagine bitmap flexibil, acceptat de toate aplicaţiile virtuale de pictură, editare de imagini şi machetare de pagini. TIFF oferă un grad de compresie mai mare şi compatibilitate sporită cu alte aplicaţii, în comparaţie cu formatul PSD.

Photoshop Salvează copii ale fişierelor din formatul brut al camerei în formatul de fişier PSD. Puteţi să specificaţi dacă doriţi să se păstreze datele pixelilor decupaţi în fişierul PSD.

Efectuarea ajustărilor de culoare şi tonale în Camera Raw

Utilizarea nivelurilor pentru histogramă şi RGB în Camera Raw

O *histogramă* este o reprezentare a numărului de pixeli pentru fiecare valoare a luminanţei dintr-o imagine. O histogramă cu valori diferite de zero pentru fiecare valoare a luminanţei indică o imagine care beneficiază de întreaga scală tonală. O histogramă care nu utilizează întregul interval tonal corespunde unei imagini mate, fără contrast. O histogramă cu o rază în partea stângă indică tăierea tonurilor întunecate; o histogramă cu o rază în partea dreaptă indică tăierea tonurilor luminoase.

Selectaţi Tonuri întunecate sau Tonuri luminoase în imaginea previzualizată, pentru a vedea pixelii tăiaţi. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi "Previzualizarea tăierii tonurilor întunecate şi a celor luminoase în Camera Raw" la pagina 93.

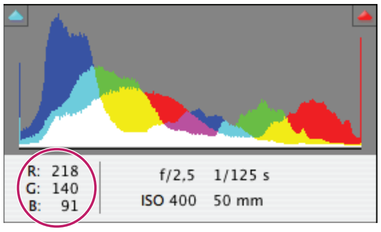
O sarcină obişnuită pentru ajustarea unei imagini este întinderea uniformă a valorilor pixelilor de la stânga la dreapta în histogramă, în locul comasării acestora la un capăt sau altul.

O histogramă este formată din trei straturi de culoare, care reprezintă canalele de culoare roşu, verde şi albastru. Alb apare când toate cele trei canale se suprapun; galben, magenta şi cyan apar când două canale RGB se suprapun (galben este echivalent cu canalele roşu + verde, magenta este echivalent cu canalele roşu + albastru, iar cyan este echivalent cu canalele verde + albastru).

Histograma se modifică automat pe măsură ce ajustaţi setările în caseta de dialog Camera Raw.

Valorile RGB ale pixelului de sub cursor (în imaginea previzualizată) apar sub histogramă.

***Notă:** De asemenea, puteţi utiliza instrumentul Eşantion culoare pentru a plasa până la nouă eşantioane de culoare în imaginea previzualizată. Valorile RGB apar deasupra imaginii previzualizate. Pentru a elimina un eşantion de culoare, faceţi Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe acesta. Pentru a şterge eşantioanele de culoare, faceţi clic pe Ştergere eşantionoare.*



R: 218
G: 140
B: 91

f/2,5 1/125 s
ISO 400 50 mm

Caseta de dialog Format but cameră afişează valorile RGB ale pixelului sub cursor.

Previzualizarea tăierii tonurilor întunecate şi a celor luminoase în Camera Raw

Tăierea are loc atunci când valorile culorilor unui pixel sunt mai mari decât cea mai mare valoare sau mai mici decât cea mai mică valoare ce poate fi reprezentată în imagine. Valorile excesiv de luminoase sunt tăiate la albul rezultat iar valorile excesiv de întunecate sunt tăiate la negrul rezultat. Rezultatul este pierderea din detaliile imaginii.

- Pentru a vizualiza pixelii tăiaţi împreună cu restul imaginii previzualizate, selectaţi opţiunea Tonuri întunecate sau Tonuri luminoase din partea superioară a histogramei. Alternativ, apăsaţi U pentru a vedea tăierea tonurilor întunecate şi O pentru a vedea tăierea tonurilor luminoase.
- Pentru a vizualiza numai pixelii tăiaţi, apăsaţi tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) în timp ce trageţi glisoarele Expunere, Recuperare sau Tonuri negre.

Pentru glisoarele Expunere şi Recuperare, imaginea se înnegreşte şi zonele tăiate apar albe. Pentru glisorul Tonuri negre, imaginea se albeşte şi zonele tăiate apar negre. Zonele colorate indică tăieri într-un canal de culoare (roşu, verde, albastru) sau în două canale de culoare (cyan, magenta, galben).

***Notă:** În anumite cazuri, tăierea are loc deoarece spaţiul de culoare în care lucraţi are o gamă reproductibilă prea restrânsă. În cazul în care culorile sunt tăiate, încercaţi să lucraţi într-un spaţiu de culoare cu o gamă reproductibilă mai mare, precum ProPhoto RGB.*

Controalele pentru balansul de alb în Camera Raw

În cuvinte simple, ajustarea balansului de alb constă în identificarea obiectelor din imagine care trebuie să aibă culori neutre (alb sau gri) şi apoi ajustarea culorilor din imagine pentru a face aceste obiecte colorate neutru. Un obiect alb sau gri dintr-o scenă preia culoarea dominantă imprimată de lumina ambiantă sau de bliţul utilizat pentru realizarea fotografiei. Când utilizaţi instrumentul Balans de alb pentru a specifica un obiect care trebuie să fie alb sau gri, Camera Raw poate să determine culoarea luminii în care a fost fotografiată scena şi să ajusteze apoi automat iluminarea scenei.

Temperatura de culoare (în kelvini) este utilizată ca măsură pentru iluminarea scenei, deoarece sursele de lumină naturală şi incandescentă generează lumină cu o distribuţie previzibilă, în funcţie de temperatura lor.

O cameră digitală înregistrează balansul de alb de la momentul expunerii, ca intrare de metadate. Plug-inul Camera Raw citeşte această valoare şi o stabileşte ca setare iniţială când deschideţi fişierul în caseta de dialog Camera Raw. Această setare generează în general temperatura de culoare corectă sau o valoare apropiată a acesteia. Puteţi să ajustaţi balansul de alb dacă nu este corect.

***Notă:** Nu toate culorile dominante sunt rezultatul unui balans de alb incorect. Utilizaţi Editorul de profil DNG pentru a corecta o culoare dominantă care rămâne după ajustarea balansului de alb. Consultaţi "Ajustarea randării culorilor pentru camera dvs. în Camera Raw" la pagina 98.*

Fila De bază din caseta de dialog Camera Raw are trei controale pentru corectarea unui culori dominante nedorite dintr-o imagine:

Balans de alb Camera Raw aplică setarea pentru balansul de alb şi modifică în consecinţă proprietăţile Temperatură şi Tentă din fila De bază. Utilizaţi aceste controale pentru a optimiza balansul culorilor.

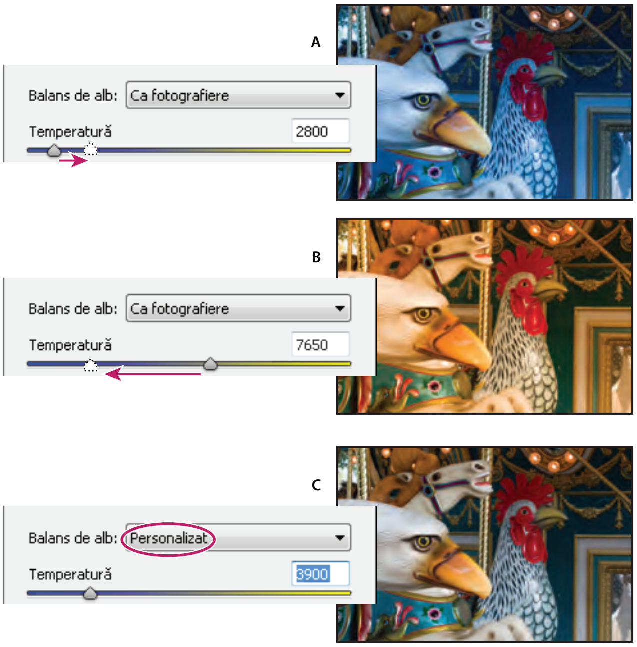
- **Ca fotografiere** Utilizează setările camerei pentru balansul de alb, dacă sunt disponibile.
- **Automat** Calculează balansul de alb pe baza datelor imaginii.

Fişierele în formatul brut al camerei şi fişierele DNG au de asemenea următoarele setări de balans de alb: Lumină de zi, Înnorat, Umbră, Tungsten, Fluorescent şi Bliţ.

***Notă:** În cazul în care Camera Raw nu recunoaşte setarea pentru balansul de alb a unei camere, dacă selectaţi Ca fotografiere sau Automat, rezultatul este acelaşi.*

Temperatură Setează balansul de alb la o temperatură de culoare personalizată. Reduceți valoarea setării Temperatură pentru a corecta o fotografie realizată cu o temperatură de culoare mai scăzută a luminii; plug-in-ul Camera Raw face culorile imaginii mai albastre pentru a compensa temperatura de culoare mai scăzută (galben) a luminii ambientale. În caz contrar, creșteți valoarea pentru temperatură pentru a corecta o fotografie cu o temperatură de culoare mai ridicată a luminii; culorile imaginii devin mai calde (galben), pentru a compensa temperatura de culoare mai ridicată (albastru) a luminii ambientale.

***Notă:** Intervalul și unitățile pentru controalele Temperatură și Tentă sunt diferite când ajustați o imagine care nu este în formatul brut al camerei, precum o imagine TIFF sau JPEG. De exemplu, Camera Raw oferă un glisor de ajustare a temperaturii reale pentru fișierele în format brut, de la 2.000 de kelvini la 50.000 de kelvini. Pentru fișierele JPEG sau TIFF, Camera Raw încearcă să aproximeze o altă temperatură de culoare sau un alt balansul de alb, dar deoarece valoarea inițială a fost deja utilizată pentru a modifica datele pixelilor din fișier, Camera Raw nu oferă o scară Kelvin de temperaturi reale. În aceste cazuri, este utilizată o scară de temperaturi aproximative, de la -100 la 100, în locul celei reale.*



A
Balans de alb: Ca fotografiere
Temperatură 2800

B
Balans de alb: Ca fotografiere
Temperatură 7650

C
Balans de alb: Personalizat
Temperatură 3900

Corectarea balansului de alb
***A.** Deplasarea glisorului Temperatură în partea dreaptă corectează o fotografie realizată cu o temperatură de culoare mai ridicată a luminii*
***B.** Deplasarea glisorului Temperatură în partea stângă corectează o fotografie realizată cu o temperatură de culoare mai scăzută a luminii*
***C.** Fotografie după ajustarea temperaturii culorilor*

Tentă Setează balansul de alb pentru a compensa o tentă de verde sau de magenta. Reduceți valoarea pentru tentă pentru a adăuga verde în imagine; creșteți valoarea pentru tentă pentru a adăuga magenta.

Pentru a ajusta rapid balansul de alb, selectați instrumentul Balans de alb , apoi faceți clic pe o zonă din imaginea previzualizată, care trebuie să fie gri sau alb neutru. Proprietățile Temperatură și Tentă se ajustează pentru a face culoarea selectată perfect neutră (dacă este posibil). Dacă faceți clic pe alb, selectați o zonă de tonuri luminoase care conține detalii de alb semnificative, nu un ton luminos spectaculos. Puteți face dublu clic pe instrumentul Balans de alb pentru a reseta Balansul de alb la valoarea Ca fotografiere.

Ajustarea tonurilor în Camera Raw

Puteți ajusta scala tonală a imaginii utilizând controalele pentru ton din fila De bază.

Când faceți clic pe Automat în partea de jos a secțiunii de controale pentru ton din fila De bază, Camera Raw analizează imaginea în formatul brut al camerei şi ajustează automat controalele pentru ton (Expunere, Recuperare, Lumină umplere, Tonuri negre, Luminozitate şi Contrast).

De asemenea, puteți să aplicați separat setările automate pentru controalele de tonuri individuale. Pentru a aplica o ajustare automată unui control de ton individual, precum Expunere sau Recuperare, apăsați tasta Shift şi faceți dublu clic pe glisor. Pentru a reveni la valoarea inițială a unui control de ton individual, faceți dublu clic pe glisorul acestuia.

Când ajustați automat tonalitatea, Camera Raw ignoră orice ajustări efectuate anterior în alte file (precum ajustarea fină a tonurilor în fila Curbe tonale). Din acest motiv, trebuie să aplicați în prealabil ajustările automate de tonuri - dacă există - pentru a obține o aproximare inițială a setărilor optime pentru imaginea dvs. Dacă ați fost atent în timpul fotografierii şi ați realizat intenționat fotografii cu diferite expuneri, nu anulați acea muncă prin aplicarea ajustărilor automate ale tonurilor. Pe de altă parte, puteți să faceți clic oricând pe opțiunea Automat, apoi să anulați ajustările, dacă nu vă plac.

Previzualizările în Adobe Bridge utilizează setările prestabilite ale imaginii. Dacă doriți ca setările prestabilite ale imaginii să includă ajustări automate ale tonurilor, selectați Aplicare ajustare tonală automată din secțiunea Setări de imagine prestabilite, din preferințele Camera Raw.

***Notă:** În cazul în care comparați imagini pe baza previzualizărilor în Adobe Bridge, puteți lăsa deselectată preferința Aplicare ajustare tonală automată, care este setarea prestabilită. În caz contrar, veți compara imagini care au fost ajustate deja.*

Dacă efectuați ajustări, fiți atent la capetele histogramei sau utilizați previzualizări cu tăierea tonurilor întunecate şi luminoase.

În timp ce deplasați glisorul Expunere, Recuperare sau Tonuri negre, mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pentru a previzualiza locul în care sunt tăiate tonuri luminoase sau întunecate. Deplasați glisorul până când începe tăierea, apoi inversați uşor ajustarea. (Pentru informații suplimentare, consultați "Previzualizarea tăierii tonurilor întunecate şi a celor luminoase în Camera Raw" la pagina 93).

- Pentru a ajusta manual un control pentru ton, trageți glisorul, introduceți un număr în casetă sau selectați valoarea din casetă şi apăsați tasta Săgeată sus sau Săgeată jos.
- Pentru a reseta o valoare la valoarea prestabilită, faceți dublu clic pe controlul glisorului.

Expunere Ajustează luminozitatea de ansamblu a imaginii, cu un efect mai puternic la tonurile luminoase. Reduceți valoarea pentru expunere pentru a întuneca imaginea; creşteți valoarea pentru expunere pentru a lumina imaginea. Valorile sunt echivalente cu incrementurile de oprire completă. O ajustare de +1,50 este echivalentă cu o lărgire a aperturii de 1-1/2. Similar, o ajustare de -1,50 este echivalentă cu o reducere a aperturii de 1-1/2. (Utilizați opțiunea Recuperare pentru a diminua valorile tonurilor luminoase).

Recuperare Încearcă recuperarea detaliilor din tonurile luminoase. Camera Raw poate reconstrui anumite detalii din zone în care unul sau două canale de culoare sunt tăiate la alb.

Lumină umplere Încearcă să recupereze detalii din tonurile întunecate, fără a lumina tonurile negre. Camera Raw poate reconstrui anumite detalii din zone în care unul sau două canale de culoare sunt tăiate la negru. Utilizarea comenzii Lumină umplere este echivalentă cu utilizarea porțiunii tonuri întunecate a filtrului Ton întunecat/Ton luminos din Photoshop sau a efectului Ton întunecat/Ton luminos din After Effects.

Tonuri negre Specifică nivelurile de intrare care sunt mapate la negru în imaginea finală. Creşterea valorii pentru opțiunea Tonuri negre extinde zonele care sunt mapate la negru. Aceasta creează uneori impresia unui contrast ridicat în imagine. Cea mai importantă modificare apare în tonurile întunecate, cu mult mai puține modificări în tonurile medii şi luminoase. Utilizarea glisorului Tonuri negre este echivalentă cu utilizarea glisorului punct negru pentru nivelurile de intrare când se utilizează comanda Niveluri din Photoshop sau efectul Niveluri din After Effects.

Luminozitate Ajustează luminozitatea sau întunecimea imaginii, foarte asemănător cu proprietatea Expunere. Totuşi, în locul tăierii imaginii în tonuri luminoase sau tonuri întunecate, opţiunea Luminozitate comprimă tonurile luminoase şi expandează tonurile întunecate când deplasaţi glisorul spre dreapta. Adesea, modul optim de a utiliza acest control este să setaţi scala tonală de ansamblu, setând mai întâi opţiunile Expunere, Recuperare şi Tonuri negre, apoi să setaţi opţiunea Luminozitate. Ajustările mari de luminozitate pot afecta tăierea tonurilor întunecate sau a celor luminoase, de aceea este recomandat să reajustaţi proprietatea Expunere, Recuperare sau Tonuri negre după ajustarea opţiunii Luminozitate.

Contrast Măreşte sau diminuează contrastul imaginii, afectând în principal tonurile medii. Când măriţi contrastul, zonele medii spre întunecate din imagine devine mai întunecate, iar zonele medii spre luminoase din imagine devin mai luminoase. În general, utilizaţi proprietatea Contrast pentru a ajusta contrastul tonurilor medii după setarea proprietăţilor Expunere, Tonuri negre şi Luminozitate.

Optimizarea curbelor tonale în Camera Raw

Utilizaţi controalele din fila Curbă tonală pentru a ajusta fin imaginile după ce aţi efectuat ajustări tonale în fila De bază. Curbele tonale reprezintă modificări efectuate scalei tonale ale unei imagini. Axa orizontal reprezintă valorile iniţiale ale tonurilor din imagine (valorile de intrare), cu negru în stânga şi valori progresiv mai deschise spre dreapta. Axa verticală reprezintă valorile modificate ale tonurilor (valorile de ieşire), cu negru în partea de jos şi progresie spre alb în partea de sus.

Dacă un punct de pe curbă se deplasează în sus, rezultatul este un ton mai deschis; dacă se deplasează în jos, rezultatul este un ton mai închis. O linie dreaptă la 45 de grade indică faptul că nu există modificări în curba de reacţie a tonurilor: valorile de intrare iniţiale corespund exact cu valorile de ieşire.

Utilizaţi curba tonală în fila imbricată Parametrizat pentru ajustarea valorilor în intervale tonale specifice în imagine. Zonele din curbă afectate de proprietăţile regiunii (Tonuri luminoase, Tonuri luminoase, Tonuri închise sau Tonuri întunecate) depind de setarea controalelor de divizare din partea de jos a elementului grafic. Proprietăţile regiunii din mijloc (Tonuri închise şi Tonuri luminoase) afectează în principal regiunea din mijloc a curbei. Proprietăţile Tonuri luminoase şi Tonuri întunecate afectează în principal capetele intervalului tonal.

❖ Pentru a ajusta curbele tonale, efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Trageţi glisorul Tonuri luminoase, Tonuri deschise, Tonuri închise sau Tonuri întunecate în fila imbricată Parametrizat. Puteţi să extindeţi sau să restrângeţi regiunile curbei afectate de glisoare, trăgând controalele de divizare a regiunilor de-a lungul axei orizontale a graficului.
- Trageţi un punct de pe curbă în fila imbricată Punct. Pe măsură ce trageţi punctul, valorile tonale Intrare şi Ieşire sunt afişate sub curba tonală.
- Selectaţi o opţiune din meniul Curbă din fila imbricată Punct. Setarea selectată este reflectată în fila Punct, dar nu şi în setările din fila Parametrizat. Contrast mediu este setarea prestabilită.
- Selectaţi instrumentul Reglare ţintită curbă parametrică (instrumentul TAT) din bara de instrumente şi trageţi imaginea în interior. Instrumentul TAT curbă parametrică ajustează regiunea curbei pentru Tonurile luminoase, , Tonurile deschise, Tonurile întunecate sau Tonurile închise în funcţie de valorile asociate punctului pe care faceţi clic în imagine.

  Notă: *Instrumentul TAT nu afectează curbele de puncte.*

Consultaţi şi

"Reglarea culorii sau a tonului utilizând instrumentul TAT în Camera Raw" la pagina 97

Controalele Claritate, Vibranță şi Saturație în Camera Raw

Puteți să modificați saturația (intensitatea sau puritatea culorilor) pentru toate culorile, ajustând controalele Claritate, Vibranță şi Saturație din fila De bază. (Pentru a ajusta saturația pentru un anumit interval de culori, utilizați controalele din fila HSL/Tonuri de gri).

Claritate Adaugă adâncime unei imagini prin creşterea contrastului local, cu efect maxim asupra tonurilor medii. Această setare este similară cu o mască optimizată cu rază mare. Când utilizați această setare, este recomandat să apropiați la 100% sau mai mult. Pentru a maximiza efectul, măriți setarea până când observați haloul din detaliile marginilor imaginii, apoi reduceți uşor setarea.

Vibranță Ajustează saturația pentru ca tăierea să fie minimizată pe măsură ce culorile se apropie de saturația maximă. Această setare modifică saturația tuturor culorilor mai puțin saturate, cu efect mai mic asupra culorilor mai saturate. De asemenea, setarea Vibranță împiedică suprasaturarea tonurilor pielii.

Saturație Ajustează uniform saturația tuturor culorilor din imagine, de la -100 (monocrom) la +100 (saturație dublă).

Controalele HSL/Tonuri de gri din Camera Raw

Puteți să utilizați controalele din fila HSL / Tonuri de gri pentru a ajusta intervale de culori individuale. De exemplu, dacă un obiect roşu pare prea intens şi atrage atenția, puteți să reduceți valoarea tonurilor roşii în fila imbricată Saturație.

Următoarele file imbricate conțin controale pentru ajustarea unei componente de culoare pentru un anumit interval de culori:

Nuanță Modifică culoarea. De exemplu, puteți să modificați culoarea cerului (şi a tuturor celorlalte obiecte albastre) din cyan în violet.

Saturație Modifică intensitatea sau puritatea culorii. De exemplu, puteți modifica un cer albastru de la gri la albastru cu saturație înaltă.

Luminanță Modifică luminozitatea intervalului de culori.

Dacă selectați Conversie la tonuri de gri, puteți să vizualizați o singură filă imbricată:

Amestec tonuri de gri Utilizați controalele din această filă pentru a preciza contribuția fiecărui interval de culori la versiunea în tonuri de gri a imaginii.

Reglarea culorii sau a tonului utilizând instrumentul TAT în Camera Raw

Instrumentul de ajustare țintită (TAT) permite efectuarea de corecții tonale şi cromatice prin tragerea directă pe o fotografie în locul utilizării glisoarelor în ajustarea imaginii. Pentru anumite persoane, tragerea pe imagine este un mod de lucru mai intuitiv. Utilizând instrumentul TAT, puteți trage în jos pe un cer albastru pentru a-i reduce saturația, de exemplu, sau puteți trage în sus pe o jachetă roşie pentru intensificarea nuanței acesteia.

1 Pentru a efectua ajustări cromatice cu instrumentul TAT, faceți clic pe bara de instrumente şi selectați tipul de corecție pe care doriți să îl efectuați: Nuanță, Saturație, Luminanță sau Amestec tonuri de gri. Apoi, trageți în imagine.

Tragerea în sus sau spre dreapta creşte valorile; tragerea în jos sau spre stânga scade valorile. Glisoarele pentru mai mult de o culoare pot fi afectate când trageți cu instrumentul TAT. Selectarea instrumentului TAT Amestec tonuri de gri converteşte imaginea în tonuri de gri.

2 Pentru a efectua ajustări ale curbei tonale utilizând instrumentul TAT, faceți clic pe bara de instrumente şi selectați Curbă parametrică. Apoi, trageți în imagine.

Instrumentul TAT curbă parametrică ajustează regiunea curbei pentru Tonurile luminoase, , Tonurile deschise, Tonurile întunecate sau Tonurile închise în funcţie de valorile asociate punctului pe care faceţi clic în imagine.

Scurtătura de la tastatură T comută la ultimul instrument TAT utilizat.

Consultaţi şi

“Controalele HSL/Tonuri de gri din Camera Raw” la pagina 97

“Optimizarea curbelor tonale în Camera Raw” la pagina 96

Tonarea unei imagini în tonuri de gri în Camera Raw

Utilizaţi controalele din fila Divizare ton pentru a colora o imagine în tonuri de gri. Puteţi să adăugaţi o culoare prin intermediul intervalului tonal, precum un aspect sepia, sau să creaţi un rezultat de divizare a tonurilor, în care este aplicată altă culoare tonurilor întunecate şi celor luminoase. Tonurile întunecate şi luminoase extreme rămân negre şi albe.

De asemenea, puteţi să aplicaţi tratamente speciale, precum aspectul procesat încrucişat pentru o imagine color.

1. Selectaţi o imagine în tonuri de gri. (Poate fi o imagine pe care aţi convertit-o în tonuri de gri prin selectarea opţiunii Convertire în tonuri de gri din fila HSL / Tonuri de gri.)
2. În fila Divizare ton, ajustaţi proprietăţile Nuanţă şi Saturaţie pentru tonuri luminoase şi tonuri întunecate. Nuanţă setează culoarea tonului: Saturaţie setează amploarea rezultatului.
3. Ajustaţi controlul Balans pentru a echilibra influenţa controalelor Tonuri luminoase şi Tonuri întunecate. Valorile pozitive cresc influenţa controalelor pentru tonurile întunecate; valorile negative cresc influenţa controalelor pentru tonurile luminoase.

Ajustarea randării culorilor pentru camera dvs. în Camera Raw

Pentru fiecare model de cameră pe care îl acceptă, Camera Raw utilizează profiluri de culoare pentru a procesa imaginile în format brut. Aceste profiluri sunt produse prin fotografierea ţintelor color în condiţii de iluminare standardizate şi *nu* sunt profiluri de culoare ICC

Camera Raw 5.2 instalează automat două tipuri de profiluri bazate pe specificaţia Digital Negative (DNG) 1.2: Adobe Standard şi Camera Matching.

Profilurile de cameră Adobe Standard îmbunătăţesc semnificativ randarea culorilor, mai ales a tonurilor calde precum cele de roşu, galben şi portocaliu, faţă de profilurile de cameră Adobe anterioare.

Profilurile Potrivire cameră încearcă să potrivească aspectul culorilor unei mărci de cameră cu anumite setări. Utilizaţi profilurile Potrivire Cameră dacă preferaţi randarea culorilor oferită de software-ul producătorului camerei.

Atât profilul Adobe Standard, cât şi Potrivire cameră sunt destinate să servească drept puncte de pornire pentru ajustări suplimentare ale imaginilor. Prin urmare, utilizaţi profilurile în legătură cu controalele de culoare şi ton din filele De bază, Curbă tonală, HSL / Tonuri de gri şi alte file de ajustare a imaginii.

***Notă:** Profilurile de cameră Adobe Standard şi Potrivire cameră necesită Camera Raw 4.5 sau o versiune ulterioară şi nu funcţionează cu versiuni anterioare de Camera Raw. Pentru a descărca cea mai recentă versiune de Camera Raw şi pentru a instala profilurile, accesaţi www.adobe.com/go/learn_ps_cameraraw.*

Pentru a instala manual profilurile de cameră, plasaţi-le în următoarele locaţii:

Windows XP C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Windows Vista C:\Users\All Users\AppData\Local\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Mac OS /Library/Application Support/Adobe/CameraRaw/CameraProfiles

Aplicarea unui profil de cameră

❖ Pentru a aplica un profil de cameră, selectaţi-l din meniul pop-up Profil cameră din fila Calibrare cameră a casetei de dialog Camera Raw.

Profilurile Adobe Standard includ prefixul *Adobe Standard* în numele profilului. Profilurile Potrivire cameră includ prefixul *Camera* în numele profilului.

Dacă singurul profil din meniul Profil cameră este Încorporat, înseamnă că aţi selectat o imagine TIFF sau JPEG. Profilurile Adobe Standard şi Potrivire cameră funcţionează numai cu imagini în format brut.

Specificaţi un profil de cameră prestabilit.

1. Selectaţi un profil din meniul pop-up Profil cameră din fila Calibrare cameră a casetei de dialog Camera Raw.
2. Faceţi clic pe butonul meniului Setări Camera Raw ☰ şi selectaţi Salvare setări prestabilite Camera Raw noi din meniu.

Aplicaţi un profil unui grup de imagini.

1. Selectaţi imaginea în Film fix.
2. Selectaţi un profil din meniul pop-up Profil cameră din fila Calibrare cameră a casetei de dialog Camera Raw.
3. Faceţi clic pe butonul Sincronizare.
4. În caseta de dialog Sincronizare, selectaţi Sincronizare > Calibrare cameră şi faceţi clic pe OK.

Crearea unei presetări de profil de cameră

Dacă aplicaţi de multe ori acelaşi profil, puteţi lucra mai eficient prin crearea şi aplicarea unei presetări.

1. Selectaţi un profil din meniul pop-up Profil cameră din fila Calibrare cameră a casetei de dialog Camera Raw.
2. Faceţi clic pe butonul meniului Setări Camera Raw ☰ şi selectaţi Salvare setări din meniu.
3. În caseta de dialog Setări, selectaţi Subset > Calibrare cameră şi faceţi clic pe OK.
4. Denumiţi presetarea şi faceţi clic pe Salvare.
5. Pentru a aplica presetarea unui grup de imagini, selectaţi imaginile şi apoi selectaţi Aplicare presetare > Nume presetare din meniul Setări Camera Raw.

Personalizarea profilurilor utilizând Editor profile DNG

Pentru a îmbunătăţi randarea culorilor şi a personaliza un profil de cameră, folosiţi utilitarul independent Editor profil DNG. De exemplu, utilizaţi Editor profil DNG pentru a corecta o culoare dominantă nedorită într-un profil sau pentru a optimiza culorile pentru o aplicaţie specifică, precum portretele de studio sau peisajele de toamnă.

Editor profil DNG şi documentaţia aferentă acestuia sunt disponibile ca descărcare gratuită de pe site-ul Web Adobe la adresa www.adobe.com/go/learn_ps_dng_ro.

Important: *Lăsaţi glisoarele filei Calibrare cameră să ajungă la 0 când ajustraţi profiluri de cameră cu Editor profile DNG.*

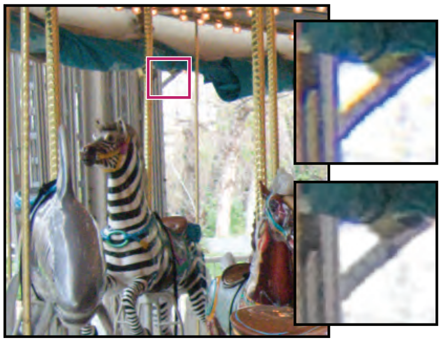
Consultaţi şi

"Salvarea, resetarea şi încărcarea setărilor Camera Raw" la pagina 108

"Aplicarea setărilor Camera Raw salvate" la pagina 110

Compensarea aberațiilor cromatice în Camera Raw

Aberația cromatică reprezintă un defect obișnuit, cauzat de eșecul obiectivului de a focaliza frecvențe diferite (culori) în același punct. Într-un tip de aberație cromatică, imaginea din fiecare culoare de lumină este focalizată, dar fiecare imagine are o dimensiune ușor diferită. Acest tip de aberație este văzut ca bordură de culoare complementară în zonele îndepărtate de centrul imaginii. De exemplu, este posibil să apară o bordură roșie în partea laterală a unui obiect apropiat de centrul imaginii și o bordură cyan în partea laterală a unui obiect îndepărtat de centrul imaginii.



Imaginea inițială (sus) și imaginea după corectarea aberației cromatice (jos)

Un alt tip de artefact cromatic afectează marginile tonurilor luminoase speculare, precum cele întâlnite când lumina este reflectată pe suprafața undelor de apă sau pe muchiile unei bucăți de metal lustruit. Această situație apare de obicei în cazul bordurii violet din jurul fiecărui ton luminos specular. O bordură de culoare similară poate apărea de-a lungul marginilor dintre obiectele întunecate și cele luminoase.

1 Apropiați o zonă din apropierea colțului imaginii previzualizate. Pentru rezultate optime, zona trebuie să conțină detalii foarte întunecate sau negre pe un fundal foarte deschis sau alb. Căutați borduri de culoare.

2 În fila Corecții lentile, ajustați oricare dintre următoarele controale:

Remediere bordură roșie/cyan Ajustează dimensiunea canalului roșu în raport cu canalul verde. Aceasta compensează bordurile de culoare roșie/cyan.

Remediere bordură albastră/galbenă Ajustează dimensiunea canalului albastru în raport cu canalul verde. Aceasta compensează bordurile de culoare albastră/galbenă.

Defranjurare Desaturează bordura de culoare din jurul tonurilor luminoase speculare. Selectați Toate muchiile pentru a corecta bordura de culoare pentru toate muchiile, inclusiv orice modificare drastică a valorilor culorilor. Dacă selectarea opțiunii Toate muchiile determină apariția unor linii gri subțiri în aproprierea muchiilor sau apariția altor efecte nedorite, selectați Evidențiere muchii pentru a corecta bordura de culoare doar pentru muchiile evidențierilor, unde este cel mai probabil să apară bordura de culoare. Selectați Dezactivat pentru a dezactiva defranjurarea.

Analizați imaginea previzualizată pe măsură ce deplasați fiecare glisor spre stânga sau spre dreapta. Dacă ajustați o bordură de culoare roșie/cyan, mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pentru a ascunde bordura de culoare albastră/galbenă. Similar, mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) în timp ce ajustați o bordură albastră/galbenă, pentru a ascunde bordura roșie/cyan. Scopul este reducerea bordurilor de culoare cât mai mult posibil.

Compensarea vignetării obiectivului în Camera Raw

Vignetarea este un defect al obiectivului, prin care muchiile, în special colțurile unei imagini, sunt mai întunecate decât centrul. Utilizați controalele din secțiunea Vignetare obiectiv din fila Corecție lentile, pentru a compensa vignetarea.

1 Creșteți valoarea pentru a lumina colțurile sau reduceți valoarea pentru a le întuneca.

2 Reduceți valoarea pentru punctul de mijloc pentru a aplica ajustarea pe o suprafață mai mare de la colțuri sau creșteți valoarea pentru punctul de mijloc pentru a limita ajustarea la o suprafață mai apropiată de colțuri.

Aplicarea unei vignete postdecupaj în Camera Raw

Pentru aplicarea unei vignete pe o imagine decupată pentru efect artistic, utilizați funcția Vignetare după decupaj.

1 Decupați imaginea. Consultați “Decuparea imaginilor selectate în Camera Raw” la pagina 101.

2 În fila Corecție lentile, introduceți o Cantitate sau ajustați glisorul Cantitate, apoi ajustați glisoarele Vignetare după decupaj:

Cantitate Valorile pozitive luminează colțurile, valorile negative le întunecă.

Punct de mijloc Valorile mai mari restrâng ajustarea la zona mai apropiată de colțuri, iar valorile mai mici aplică ajustarea pe o zonă mai largă de la colțuri.

Rotunjime Valorile pozitive fac efectul mai circular, valorile negative fac efectul mai oval.

Contur progresiv Valorile mai mari cresc atenuarea între efect și pixelii din jurul acestuia, valorile mai mici reduc atenuarea între efect și pixelii din jurul acestuia.

Modificarea imaginilor cu Camera Raw

Rotirea imaginilor cu Camera Raw

- Faceți clic pe butonul Rotire imagine 90° în sens invers acelor de ceasornic (sau apăsați L).
- Faceți clic pe butonul Rotire imagine la 90° în sensul acelor de ceasornic (sau apăsați R).

***Notă:** De asemenea, utilizând comenzile din meniul Editare, puteți roti imagini în Adobe Bridge fără a deschide caseta de dialog Camera Raw.*

Îndreptarea imaginilor în Camera Raw

1 În caseta de dialog Camera Raw, selectați instrumentul Îndreptare (sau apăsați A).

2 Trageți instrumentul Îndreptare în imaginea previzualizată, pentru a stabili elementele orizontale sau verticale.

***Notă:** Instrumentul Decupare se activează imediat după ce utilizați instrumentul Îndreptare.*

Decuparea imaginilor selectate în Camera Raw

1 În caseta de dialog Camera Raw, selectați instrumentul Decupaj (sau apăsați C).

Pentru a limita zona de decupare inițială la un anumit raport de aspect, mențineți apăsat butonul mouse-ului atunci când selectați instrumentul Decupaj și selectați o opțiune din meniu. Pentru a aplica o restricție la decupajul aplicat anterior, faceți Ctrl-clic (Mac OS) sau faceți clic dreapta (Windows) pe decupaj.

2 Trageți instrumentul în imaginea previzualizată pentru a trasa caseta zonei de decupare.

3 Pentru a muta, a scala sau a roti zona de decupare, trageți de aceasta sau de mânerele aferente.

La finalizare, zona de decupare a imaginii rămâne vizibilă, dar este estompată de imaginea previzualizată.

***Notă:** Pentru a anula operația de decupare, apăsați tasta Esc cu instrumentul Decupare activ sau faceți clic și mențineți apăsat butonul instrumentului Decupare și selectați opțiunea Ștergere decupaj din meniu. Pentru a anula decuparea și a închide caseta de dialog Camera Raw fără a procesa fișierul de imagine în formatul brut al camerei, faceți clic pe butonul Anulare sau deselectați instrumentul Decupare și apăsați tasta Esc.*

Eliminarea efectului de ochi roşii în Camera Raw

1 Faceți zoom pe imagine la cel puțin 100%.

2 În bara de instrumente, selectați instrumentul Eliminare ochi roșii (sau apăsați E).

3 Trasați o selecție în fotografie în jurul ochilor roșii.

Camera Raw ajustează selecția pentru a corespunde pupilei. Puteți ajusta dimensiunea selecției trăgând de marginile acesteia.

4 În opțiunile instrumentului de sub Histogramă, trageți glisorul Dimensiune pupilă spre dreapta pentru creșterea dimensiunii zonei conectate.

5 Trageți spre dreapta glisorul Mai întunecat, pentru a întuneca zona pupilei din selecție și zona irisului din afara selecției.

Debifați Afișare acoperire pentru a dezactiva selecția și a vă verifica corecția.

***Notă:** Deplasați-vă printre multiplele zone de ochi roșii selectate, făcând clic pe selecție.*

Retuşarea imaginilor în Camera Raw

Instrumentul Eliminare puncte permite repararea unei zone selectate a unei imagini cu o mostră din altă zonă.

1 Selectați instrumentul Eliminare puncte din bara de instrumente.

2 Selectați una dintre următoarele opțiuni din meniul Tip:

Corecție Corelează textura, luminozitatea și umbrirea unei zone eșantionate cu zona selectată.

Clonare Aplică zona eșantionată a imaginii la zona selectată.

3 (Opțional) În opțiunile instrumentului de sub Histogramă, trageți glisorul Rază pentru a specifica dimensiunea zonei afectate de instrumentul Eliminare puncte.

4 Deplasați instrumentul Eliminare puncte în fotografie și faceți clic pe porțiunea din fotografie pe care doriți s-o retușați. Un cerc din segmente roșii și albe apare peste zona selectată. Cercul din segmente verzi și albe indică zona eșantionată din fotografie utilizată pentru clonare sau corecție.

5 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a specifica zona eșantionată, trageți spre interior cercul verde și alb, pentru a-l deplasa în altă zonă a imaginii.
- Pentru a specifica zona selectată pe care doriți s-o clonați sau s-o corectați, trageți spre interior cercul roșu și alb.
- Pentru a ajusta dimensiunea cercurilor, deplasați cursorul de-a lungul marginii oricăruia dintre cercuri până când cursorul se transformă într-o săgeată cu două vârfuri și trageți apoi pentru a mări sau a micșora cele două cercuri.
- Pentru a anula operația, apăsați tasta Backspace (Windows) sau Delete (Mac OS).

Repetați această procedură pentru fiecare zonă din imagine care trebuie retușată. Pentru a elimina toate zonele eșantion și a porni de la început, faceți clic pe butonul Ștergere globală din opțiunile instrumentului..

Ajustarea clarității în Camera Raw

Controalele pentru claritate din fila Detalii ajustează definiția marginilor din imagine. Camera Raw oferă patru ajustări pentru a vă ajuta să optimizați claritatea imaginii.

Utilizați preferința Aplicare clarificare la din preferințele Camera Raw, pentru a specifica dacă se aplică claritatea pentru toate imaginile sau doar pentru previzualizări.

Pentru deschiderea preferințelor din Camera Raw, faceți clic pe butonul Deschidere dialog Preferințe ☰ *din bara de instrumente. Pentru a deschide preferințele Camera Raw din Adobe Bridge, selectați Editare > Preferințe Camera Raw (Windows) sau Adobe Bridge CS4 > Preferințe Camera Raw (Mac OS). Pentru a deschide preferințele Camera Raw din Photoshop, selectați Editare > Preferințe > Camera Raw (Windows) sau Photoshop > Preferințe > Camera Raw (Mac OS).*

1 Faceți zoom pe imaginea previzualizată la cel puțin 100%.

2 În fila Detalii, ajustați oricare dintre următoarele controale:

Cantitate Ajustează definiția marginilor. Creșteți valoarea cantității, pentru a crește claritatea. Valoarea zero (0) dezactivează ajustarea clarității. În general, setați o valoare mai mică pentru imagini mai clare. Ajustarea este o variație a filtrului Claritate optimizată, care localizează pixeli diferiți de pixelii înconjurători, pe baza pragului pe care-l specificați și crește contrastul pixelilor cu valoarea specificată. Când deschideți un fișier în formatul brut al camerei, plug-inul Camera Raw calculează pragul de utilizat pe baza modelului camerei, numărului ISO și compensării expunerii.

Rază Ajustează dimensiunea detaliilor la care se aplică claritatea. Este posibil ca fotografiile cu detalii foarte fine să aibă nevoie de o setare mai mică. Fotografiile cu detalii mai mari pot utiliza o rază mai mare. Utilizarea unei raze prea mari determină în general rezultatele unui aspect nenatural.

Detalii Ajustează modul în care informațiile de înaltă frecvență sunt accentuate în imagine și nivelul procesului de ajustare a clarității prin care se evidențiază marginile. Setările mai mici accentuează în primul rând marginile pentru a elimina neclaritatea. Valorile mai mari sunt utile pentru a accentua texturile din imagine.

Mascare Controlează o mască a marginilor. În cazul setării zero (0), întreaga imagine primește aceeași cantitate de claritate. În cazul setării 100, claritatea este limitată în special la zonele din apropierea marginilor cele mai accentuate. Apăsați pe tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) în timp ce trageți glisorul pentru a vizualiza zonele pe care doriți să le accentuați (alb) față de zonele pe care doriți să le mascați (negru).

Reducerea zgomotului în Camera Raw

Secțiunea Reducere zgomot din fila Detalii are controale pentru reducerea *zgomotului imaginii*, a artefactelor externe vizibile, care degradează calitatea imaginii. Zgomotul imaginii include zgomotul de luminanță (tonuri de gri), din cauza căruia imaginea pare granulată, și zgomotul cromatic (de culoare), care este vizibil de obicei în imagine sub formă de artefacte color. Fotografiile realizate cu sensibilități ISO ridicate sau cu camere digitale mai puțin sofisticate pot să conțină zgomot vizibil.

Controlul Luminanță reduce zgomotul de tonuri de gri, iar controlul Culoare reduce zgomotul cromatic. Deplasarea unui glisor la zero dezactivează reducerea zgomotului.

Când efectuați ajustări de reducere a zgomotului de culoare sau de luminanță, faceți mai întâi zoom apropiere pe imaginea previzualizată la cel puțin 100%, pentru a vizualiza reducerea previzualizată a zgomotului.

Deplasarea glisorului Luminanță spre dreapta reduce zgomotul în tonurile de gri (dreapta sus) și deplasarea glisorului Reducere zgomot culoare spre dreapta reduce zgomotul cromatic (dreapta jos).

Efectuarea ajustărilor locale în Camera Raw

Despre ajustările locale

Controalele din filele de corecție a imaginilor ale plug-in-ului Camera Raw permit modificarea culorii şi a tonului unei fotografii întregi Pentru a efectua ajustări ale culorilor într-o anumită zonă a unei fotografii, similar cu reducerea sau creşterea intensității unei culori în fotografia tradițională, puteți utiliza instrumentul Pensulă de ajustare şi instrumentul Filtru gradat în Camera Raw.

Instrumentul Pensulă de ajustare vă permite aplicarea selectivă a ajustărilor Expunere, Luminozitate, Claritate şi a altor ajustări prin "pictarea" acestora pe fotografie.

Instrumentul Filtru gradat vă permite să aplicați aceleaşi tipuri de ajustări gradat pe o regiune a unei fotografii. Puteți lărgi sau îngusta zona după dorință.

Puteți aplica ambele tipuri de ajustare locală oricărei fotografii, personalizându-le şi rafinându-le după dorință.

Poate fi necesar să experimentați pentru a vă familiariza cu efectuarea corectă a ajustărilor locale în Camera Raw. Fluxul de lucru recomandat constă în selectarea unui instrument şi specificarea opțiunilor acestuia, apoi aplicarea ajustării pe fotografie. Apoi, puteți reveni şi edita ajustarea sau puteți aplica una nouă. Similar cu toate celelalte ajustări aplicate în Camera Raw, ajustările locale sunt nedestructive. Acestea nu sunt aplicate niciodată definitiv fotografiei.

Notă: *Ajustările locale sunt salvate cu o imagine în acelaşi mod în care sunt salvate ajustările globaleŞ într-un fişier sidecar XMP sau în baza de date a camerelor, în funcție de preferințele Camera Raw specificate.*

Pentru un tutorial video despre ajustările locale în Camera Raw, vizitați www.adobe.com/go/lrvid4008_ps_ro.

Consultați şi

"Specificarea locației de stocare a setărilor Camera Raw" la pagina 108

Aplicarea ajustărilor locale cu instrumentul Pensulă de ajustare

1 Selectați instrumentul Pensulă de ajustare din bara de instrumente (sau apăsați K).

Camera Raw deschide opțiunile instrumentului Pensulă de ajustare sub Histogramă şi setează modul mască în Nou.

2 Selectați tipul de ajustare dorit din opțiunile instrumentului Pensulă de ajustare trăgând glisorul pentru oricare din efectele următoare:

Expunere Ajustează luminozitatea de ansamblu a imaginii, cu un efect mai puternic la tonurile luminoase. Trageți glisorul spre dreapta pentru creșterea expunerii; trageți glisorul spre stânga pentru reducerea expunerii.

Luminozitate Ajustează luminozitatea imaginii, cu efect mai mare în tonurile intermediare. Trageți glisorul spre dreapta pentru creșterea luminozității; trageți glisorul spre stânga pentru reducerea luminozității.

Contrast Ajustează contrastul imaginii, cu efect mai mare în tonurile intermediare. Trageți glisorul spre dreapta pentru creșterea contrastului; trageți glisorul spre stânga pentru reducerea contrastului.

Saturație Modifică intensitatea sau puritatea culorii. Trageți glisorul spre dreapta pentru creșterea saturației; trageți glisorul spre stânga pentru reducerea saturației.

Claritate Adaugă adâncime unei imagini, prin creșterea contrastului local. Trageți glisorul spre dreapta pentru creșterea contrastului; trageți glisorul spre stânga pentru reducerea contrastului.

Claritate Adaugă adâncime unei imagini, prin creșterea contrastului local. Trageți glisorul spre dreapta pentru creșterea contrastului; trageți glisorul spre stânga pentru reducerea contrastului.

Culoare Aplică o nuanță zonei selectate. Selectați nuanța făcând clic pe caseta cu mostre de culoare din partea dreaptă a numelui efectului.

Faceți clic pe pictogramele Plus (+) sau Minus (-) pentru a crește sau a reduce efectul cu o cantitate presetată. Faceți clic de mai multe ori pentru a selecta o ajustare mai accentuată. Faceți dublu clic pe glisor pentru a reseta efectul la zero.

3 Specificați opțiunile pensulei:

Dimensiune Specifică diametrul vârfului pensulei în pixeli.

Contur progresiv Constrolează intensitatea tușei pensulei.

Curgere Controlează rata de aplicare a ajustării.

Densitate Controlează cantitatea de transparență din tușă.

Mască automată Restrânge tușele de pensulă la zone cu culoare similară.

Afișare mască Comută vizibilitatea acoperirii măștii în previzualizarea imaginii.

4 Mutați instrumentul Pensulă de ajustare peste imagine.

Reticulului indică punctul de aplicare. Cercul solid indică dimensiunea pensulei. Cercul din segmente negre și albe indică cantitatea de contur progresiv.

***Notă:** Dacă Conturul progresiv este setat la 0, cercul alb și negru indică dimensiunea pensulei. În cazul cantităților foarte mici de contur progresiv, este posibil ca cercul solid să nu fie vizibil.*

5 Pictați cu instrumentul Pensulă de ajustare în zona imaginii pe care doriți să o ajustați.

Când eliberați mouse-ul, o pictogramă bold apare în punctul de aplicare. În opțiunile instrumentului Pensulă de ajustare, modul mască comută la Adăugare.

6 (Opțional) Rafinați ajustare prin efectuarea oricărei din următoarele acțiuni:

- Trageți oricare din glisoarele de efecte în opțiunile instrumentului Pensulă de ajustare pentru a personaliza efectul în imagine.
- Apăsați V pentru a ascunde sau a afișa pictograma bold.
- Pentru a comuta vizibilitatea acoperirii măștii, utilizați opțiunea Afișare mască, apăsați Y sau poziționați cursorul pe pictograma bold.

Pentru a personaliza culoarea acoperirii măştii, faceţi clic pe specimenul de culoare de lângă opţiunea Afişare mască. Apoi, selectaţi o culoare nouă din picheru dă coloare.

- Pentru a anula o parte a ajustării, faceţi clic pe Ştergere din opţiunile instrumentului Pensulă de ajustare şi pictaţi peste ajustare.
- Eliminaţi complet ajustarea prin selectarea boldului şi apăsarea tastei Delete.
- Apăsaţi Ctrl+Z (Windows) sau Command+Z (Mac OS) pentru anularea ultimei ajustări.
- Faceţi clic pe Ştergere globală în partea de jos a opţiunilor instrumentului Pensulă de ajustare pentru a elimina toate ajustările instrumentului Pensulă de ajustare şi pentru a seta modul mască în Nou.

7 (Opţional) Faceţi clic pe Nou pentru a aplica un efect suplimentar al instrumentului Pensulă de ajustare şi rafinaţi-l utilizând tehnicile de la pasul 6.

Notă: *Când lucraţi cu mai multe efecte ale instrumentului Pensulă de ajustare, asiguraţi-vă că sunteţi în modul Adăugare pentru a comuta între ele. Faceţi clic pe pictograma bold pentru a selecta ajustarea respectivă şi a o rafina.*

Aplicarea ajustărilor locale cu instrumentul Filtru gradat

1 Selectaţi instrumentul Filtru gradat ▪ din bara de instrumente (sau apăsaţi G).

Camera Raw deschide opţiunile instrumentului Filtru gradat sub Histogramă şi setează modul mască în Nou.

2 Selectaţi tipul de ajustare dorit din opţiunile instrumentului Filtru gradat trăgând glisorul pentru oricare din efectele următoare.

Expunere Ajustează luminozitatea de ansamblu a imaginii, cu un efect mai puternic la tonurile luminoase. Trageţi glisorul spre dreapta pentru creşterea expunerii; trageţi glisorul spre stânga pentru reducerea expunerii.

Luminozitate Ajustează luminozitatea imaginii, cu efect mai mare în tonurile intermediare. Trageţi glisorul spre dreapta pentru creşterea luminozităţii; trageţi glisorul spre stânga pentru reducerea luminozităţii.

Contrast Ajustează contrastul imaginii, cu efect mai mare în tonurile intermediare. Trageţi glisorul spre dreapta pentru creşterea contrastului; trageţi glisorul spre stânga pentru reducerea contrastului.

Saturaţie Modifică intensitatea sau puritatea culorii. Trageţi glisorul spre dreapta pentru creşterea saturaţiei; trageţi glisorul spre stânga pentru reducerea saturaţiei.

Claritate Adaugă adâncime unei imagini, prin creşterea contrastului local. Trageţi glisorul spre dreapta pentru creşterea contrastului; trageţi glisorul spre stânga pentru reducerea contrastului.

Claritate Adaugă adâncime unei imagini, prin creşterea contrastului local. Trageţi glisorul spre dreapta pentru creşterea contrastului; trageţi glisorul spre stânga pentru reducerea contrastului.

Culoare Aplică o nuanţă zonei selectate. Selectaţi nuanţa făcând clic pe caseta cu mostre de culoare din partea dreaptă a numelui efectului.

Faceţi clic pe pictograma Plus (+) sau pe pictograma Minus (-) pentru a creşte sau a reduce efectul cu o cantitate prestabilită. Faceţi dublu clic pe glisor pentru a reseta efectul la zero.

3 Trageţi în fotografie pentru a aplica un filtru gradat pe o regiune a fotografiei.

Punctul verde reprezintă punctul de pornire de la muchia de început a filtrului. Punctul roşu reprezintă centrul muchiei de sfârşit a filtrului. Linia punctată negru cu alb ce conectează punctele reprezintă linia mediană. Liniile punctate verde cu alb şi roşu cu alb reprezintă începutul şi sfârşitul zonei de acţiune a efectului.

Modul mască este comutat în Editare în opţiunile instrumentului Filtru gradat.

4 (Opţional) Rafinaţi filtrul prin efectuarea oricărei din următoarele acţiuni:

- Trageţi oricare din glisoarele efectului în opţiunile instrumentului Filtru gradat pentru a personaliza filtrul.
- Comutaţi vizibilitatea acoperirilor de ghidare prin selectarea opţiunii Afişare acoperire (sau apăsaţi V).
- Trageţi punctul verde sau roşu pentru a deplasa puntul iniţial sau final al filtrului.
- Trageţi linia punctată negru cu alb pentru a deplasa linia mediană a filtrului.
- Poziţionaţi cursorul peste linia punctată verde cu alb sau roşu cu alb în apropierea punctului verde sau roşu până când este afişată o săgeată cu două vârfuri. Apoi, trageţi spre marginea fotografiei pentru a extinde raza de acţiune a efectului filtrului la acel capăt al spectrului. Trageţi spre centrul fotografiei pentru a contracta raza de acţiune a efectului filtrului la acel capăt al spectrului.
- Poziţionaţi cursorul peste linia punctată verde cu alb sau roşu cu alb departe de punctul verde sau roşu până când este afişată o săgeată cu două vârfuri curbată. Apoi, trageţi pentru rotirea efectului.
- Eliminaţi filtrul apăsând pe tasta Delete.
- Apăsaţi Ctrl+Z (Windows) sau Command+Z (Mac OS) pentru anularea ultimei ajustări.
- Faceţi clic pe Ştergere globală în partea de jos a opţiunilor instrumentului pentru a elimina toate efectele instrumentului Filtru gradat şi pentru a seta modul mască în Nou.

5 (Opţional) Faceţi clic pe Nou pentru a aplica un efect suplimentar al instrumentului Filtru gradat şi rafinaţi-l utilizând tehnicile de la pasul 4.

***Notă:** Când lucraţi cu mai multe efecte Filtru gradat, faceţi clic pe o acoperire pentru a selecta efectul respectiv şi a-l rafina.*

Gestionarea setărilor Camera Raw

Salvarea stărilor imaginilor ca instantanee în Camera Raw

Puteţi înregistra starea unei imagini în orice moment prin crearea unui *instantaneu*. Instantaneele sunt randări stocate ale unei imagini care conţin setul complet de editări efectuate până la crearea instantaneului. Prin crearea de instantanee ale unei imagini în diverse momente în timpul procesului de editare, puteţi compara cu uşurinţă efectele ajustărilor efectuate. Puteţi de asemenea reveni la o stare anterioară dacă doriţi să o utilizaţi mai târziu. Un alt avantaj al instantaneelor este acela că puteţi lucra de la mai multe versiuni ale unei imagini fără a fi necesară duplicarea originalului.

Instantaneele sunt create şi gestionate utilizând fila Instantanee a casetei de dialog Camera Raw.

1 Faceţi clic pe butonul Instantaneu nou din partea inferioară a filei Instantanee pentru a crea un instantaneu.

2 Introduceţi un nume în caseta de dialog Instantaneu nou şi faceţi clic pe OK.

Instantaneul este afişat în lista din fila Instantanee.

Când lucraţi cu instantanee, puteţi efectua oricare din următoarele acţiuni:

- Pentru a redenumi un instantaneu, faceţi clic dreapta(Windows) sau Control-clic (Mac OS) pe acesta şi selectaţi Redenumire.
- Faceţi clic pe un instantaneu pentru a modifica setările de imagine curente la cele ale instantaneului selectat. Previzualizarea imaginii se actualizează corespunzător.
- Pentru a actualiza sau a suprascrie un instantaneu existent cu setările de imagine curente, faceţi clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS) pe instantaneu şi selectaţi Actualizare cu setările curente.

- Pentru a anula modificările efectuate unui instantaneu, faceţi clic pe Anulare.

  ***Important:** Procedaţi cu atenţie când faceţi clic pe Anulare pentru a anula o modificare a unui instantaneu. Se pierd de asemenea toate ajustările de imagine efectuate în timpul sesiunii de editare curente.*

- Pentru a şterge un instantaneu, selectaţi-l şi faceţi clic pe butonul Ştergere element din partea inferioară a filei. Sau faceţi clic dreapta(Windows) sau Control-clic (Mac OS) pe instantaneu şi selectaţi Ştergere.

Instantaneele aplicate în Photoshop Lightroom sunt afişate şi pot fi editate în caseta de dialog Camera Raw. În mod similar, instantaneele create în Camera Raw sunt afişate şi pot fi editate în Lightroom.

Salvarea, resetarea şi încărcarea setărilor Camera Raw

Puteţi să reutilizaţi ajustările efectuate asupra unei imagini. Puteţi să salvaţi toate setările de imagine curente din Camera Raw sau un subset din acestea ca presetare sau ca set nou de valori prestabilite. Setările prestabilite se aplică unui anumit model de cameră, unui anumit număr de serie de cameră sau unei anumite setări ISO, în funcţie de setările din secţiunea Setări de imagine prestabilite din preferinţele Camera Raw

Presetările sunt afişate după nume în fila Presetări din meniul Editare > Dezvoltare setări din Adobe Bridge, în meniul contextual pentru imagini în formatul brut al camerei din Adobe Bridge şi în submeniul Aplicare presetări din meniul Setări format brut cameră din caseta de dialog Camera Raw. Presetările nu sunt listate în aceste locaţii dacă nu le salvaţi în dosarul de setări Camera Raw. Totuşi, puteţi să utilizaţi comanda Încărcare setări pentru a căuta şi a aplica setări salvate în alte locaţii.

Puteţi să salvaţi şi să ştergeţi presetări utilizând butoanele din partea de jos a filei Presetări.

❖ Faceţi clic pe butonul meniului Setări Camera Raw şi selectaţi o comandă din meniu:

Salvare setări Salvează setările curente ca presetare. Selectaţi setările de salvat în presetare, apoi denumiţi şi salvaţi presetarea.

Salvare valori prestabilite noi format brut cameră Salvează setările curente ca setări prestabilite noi pentru alte imagini realizate cu aceeaşi cameră, cu acelaşi model de cameră şi cu aceeaşi setare ISO. Selectaţi opţiunile corespunzătoare din secţiunea Setări de imagine prestabilite din preferinţele Camera Raw, pentru a specifica dacă setările prestabilite vor fi asociate cu numărul de serie al unei anumite camere sau cu o anumită setare ISO.

Resetare valori prestabilite format brut cameră Restaurează setările prestabilite iniţiale pentru camera curentă, modelul de cameră curent sau setarea ISO curentă.

Încărcare setări Deschideţi caseta de dialog Încărcare setări conversie brută, din care navigaţi la fişierul de setări, îl deschideţi, apoi faceţi clic pe Încărcare.

Specificarea locaţiei de stocare a setărilor Camera Raw

Selectaţi o preferinţă pentru a specifica locaţia în care sunt stocate setările. Fişierele XMP sunt utile dacă intenţionaţi să deplasaţi sau să stocaţi fişierele de imagine şi doriţi să păstraţi setările Camera Raw. Puteţi să utilizaţi comanda Export setări pentru a copia setările din baza de date Camera Raw în fişiere sidecar XMP sau să încorporaţi setările în fişiere Digital Negative (DNG).

Când un fişier de imagine în formatul brut al camerei este procesat cu Camera Raw, setările de imagine sunt stocate într-una din următoarele două locaţii: fişierul bazei de date Camera Raw sau fişierul sidecar XMP. Setările pentru fişierele DNG sunt stocate de obicei în fişierele DNG propriu-zise, la fel ca în cazul fişierelor TIFF şi JPEG.

***Notă:** Când importaţi o secvenţă de fişiere în formatul brut al camerei în After Effects, setările pentru primul fişier sunt aplicate pentru toate fişierele din secvenţă care nu au propriile fişiere sidecar XMP. After Effects nu verifică baza de date Camera Raw.*

Puteți să setați o preferință pentru a stabili locația de stocare a setărilor. Când redeschideți o imagine în formatul brut al camerei, toate setările sunt prestabilite la valorile utilizate la ultima deschidere a fișierului respectiv. Atributele imaginii (profilul pentru spațiul de culoare țintă, adâncimea de culoare, dimensiunea pixelilor și rezoluția) nu sunt stocate împreună cu setările.

1 În Adobe Bridge, selectați Editare > Preferințe Camera Raw (Windows) sau Bridge > Preferințe Camera Raw (Mac OS). Sau, cu caseta de dialog Camera Raw deschisă, faceți clic pe butonul Deschidere dialog Preferințe ☰ .

2 În caseta de dialog Preferințe Camera Raw, selectați una dintre următoarele opțiuni din meniul Salvare setări imagine în:

Bază de date Camera Raw Stochează setările într-un fișier de bază de date Camera Raw, în dosarul Document and Settings/*[nume de utilizator]*/Application Data/Adobe/CameraRaw (Windows) sau Users/*[nume de utilizator]*/Library/Preferences (Mac OS). Această bază de date este indexată după conținutul fișierelor, astfel încât imaginea păstrează setările formatului brut al camerei chiar dacă fișierul de imagine în formatul brut al camerei este mutat sau redenumit.

Fişierele sidecar ".xmp" Stochează setările într-un fișier separat, în același dosar cu fișierul în formatul brut al camerei, cu același nume de bază și extensia .xmp. Această opțiune este utilă pentru arhivarea pe termen lung a fișierelor în format brut, împreună cu setările asociate acestora, și pentru schimbul de fișiere în formatul brut al camerei, împreună cu setările asociate, în cadrul fluxurilor de lucru cu mai mulți utilizatori. Aceleași fișiere sidecar XMP pot să stocheze date IPTC (International Press Telecommunications Council) sau alte metadate asociate cu fișierul de imagine în formatul brut al camerei. Dacă deschideți fișiere dintr-un volum read--only, precum un CD sau DVD, asigurați-vă că fișierele sunt copiate pe hard disk înainte de a le deschide. Plug-in-ul Camera Raw nu poate să scrie un fișier XMP pe un volum read-only și, în schimb, va scrie setările în fișierul bază de date Camera Raw. Puteți să vizualizați fișiere XMP în Adobe Bridge, selectând Vizualizare > Afișare fișiere ascunse.

***Important:** Dacă utilizați un sistem de control al revizuirilor pentru gestionarea fișierelor și stocați setări în fișiere sidecar XMP, rețineți că trebuie să împrumutați și să restituiți fișierele sidecar pentru a efectua modificări asupra imaginilor în formatul brut al camerei; similar, trebuie să gestionați (de ex. să redenumiți, să mutați, să ștergeți) fișierele sidecar XMP, împreună cu fișierele în formatul brut al camerei, asociate acestora. Adobe Bridge, Photoshop, After Effects și Camera Raw rezolvă automat această sincronizare a fișierelor când lucrați cu fișierele local.*

Dacă stocați setările pentru formatul brut al camerei în baza de date Camera Raw și intenționați să mutați fișierele în altă locație (CD, DVD, alt calculator etc.), puteți să utilizați comanda Export setări în XMP, pentru a exporta setările în fișiere sidecar XMP.

3 Dacă doriți să stocați toate ajustările în fișiere DNG în fișierele DNG propriu-zise, selectați Ignorare fișiere sidecar ".xmp" din secțiunea Manipulare fișiere DNG, din caseta de dialog Preferința format brut cameră.

***Notă:** Pentru mai multe informații despre setarea preferințelor pentru a asigura compatibilitatea între Camera Raw și Photoshop Lightroom, consultați fișierul ReadMe Camera Raw 5.2 la adresa www.adobe.com/go/kb407616.*

Copierea şi lipirea setărilor Camera Raw

În Adobe Bridge puteți să copiați și să lipiți setările Camera Raw dintr-un fișier de imagine în altul.

1 În Adobe Bridge, selectați un fișier și alegeți Editare > Dezvoltare setări > Copiere setări format brut cameră.

2 Selectați unul sau mai multe fișiere și selectați Editare > Dezvoltare setări > Lipire setări Camera Raw.

De asemenea, puteți să faceți clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS) pe fișierele de imagine pentru a copia și lipi utilizând meniul contextual.

3 În caseta de dialog Lipire setări format brut cameră, selectați setările de aplicat.

Aplicarea setărilor Camera Raw salvate

1 În Adobe Bridge sau în caseta de dialog Camera Raw, selectaţi unul sau mai multe fişiere.

2 În Adobe Bridge, selectaţi Editare > Dezvoltare setări sau faceţi clic dreapta pe un fişier selectat. Alternativ, în caseta de dialog Camera Raw, faceţi clic pe meniul Setări Camera Raw ☰.

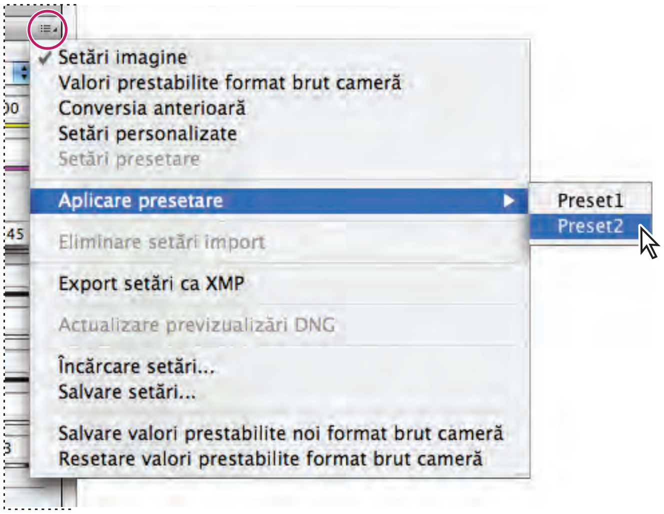
3 Selectaţi una dintre următoarele opţiuni:

Setări imagine Utilizează setările din imaginea selectată în formatul brut al camerei. Această opţiune este disponibilă numai din meniul Setări Camera Raw din caseta de dialog Camera Raw.

Valori prestabilite format brut cameră Utilizează setările prestabilite salvate pentru o anumită cameră, un anumit model de cameră sau o anumită setare ISO.

Conversia anterioară Utilizează setările imaginii anterioare de la aceeaşi cameră, acelaşi model de cameră sau aceeaşi setare ISO.

Nume presetare Utilizează setările (care pot fi un subset al tuturor setărilor de imagine) salvate ca presetare.


✓ Setări imagine
Valori prestabilite format brut cameră
Conversia anterioară
Setări personalizate
Setări presetare
Aplicare presetare
Preset1
Preset2
Eliminare setări import
Export setări ca XMP
Actualizare previzualizări DNG
Încărcare setări...
Salvare setări...
Salvare valori prestabilite noi format brut cameră
Resetare valori prestabilite format brut cameră

Aplicarea unei presetări

***Notă:** De asemenea, puteţi să aplicaţi presetări din fila Presetări.*

Exportul setărilor Camera Raw şi al previzualizărilor DNG

Dacă stocaţi setările fişierului în baza de date Camera Raw, puteţi să utilizaţi comanda Export setări în XMP, pentru a copia setările în fişiere sidecar XMP sau pentru a le încorpora în fişiere DNG. Această opţiune este utilă pentru păstrarea setărilor de imagine cu fişierele în formatul brut al camerei, când le mutaţi.

De asemenea, puteţi să actualizaţi previzualizările JPEG încorporate în fişiere DNG.

1 Deschideţi fişierele în caseta de dialog Camera Raw.

2 Dacă exportaţi setări sau previzualizări pentru mai multe fişiere, selectaţi miniaturile acestora în vizualizarea Film fix.

3 În meniul Setări format brut cameră ☰, selectaţi Export setări în XMP sau Actualizare previzualizări DNG.

Fişierele sidecar XMP sunt create în acelaşi dosar ca fişierele de imagine în formatul brut al camerei. Dacă aţi salvat fişierele de imagine în formatul brut al camerei în format DNG, setările sunt încorporate în fişierele DNG propriu-zise.

Specificarea opțiunilor pentru fluxul de lucru în Camera Raw

Opțiunile pentru fluxul de lucru specifică setările pentru toate fișierele rezultate din Camera Raw, inclusiv adâncimea de culoare, spațiul de culoare, clarificarea rezultatului și dimensiunile pixelilor. Opțiunile pentru fluxul de lucru determină modul în care Photoshop deschide aceste fișiere, dar nu afectează modul în care After Effects importă un fișier în formatul brut al camerei. Setările pentru fluxul de lucru nu afectează datele în formatul brut al camerei.

Puteți să specificați opțiunile pentru fluxul de lucru făcând clic pe textul subliniat din partea de jos a casetei de dialog Camera Raw.

Spațiu Specifică profilul de culoare țintă. În general, setați opțiunea Spațiu la profilul de culoare pe care îl utilizați pentru spațiul de lucru Photoshop RGB. Profilul sursă pentru fișierele de imagine în formatul brut al camerei este de obicei spațiul de culoare nativ al camerei. Profilurile listate în meniul Spațiu sunt încorporate în Camera Raw. Pentru a utiliza un spațiu de culoare care nu este listat în meniul Spațiu, selectați ProPhoto RGB, apoi convertiți la spațiul de lucru dorit când fișierul se deschide în Photoshop.

Adâncime Specifică dacă fișierul se deschide ca imagine 8-bpc sau 16-bpc în Photoshop.

Dimensiune Specifică dimensiunile pixelilor imaginii la importul în Photoshop. Dimensiunile prestabilite ale pixelilor sunt cele utilizate pentru realizarea fotografiei. Pentru a reeșantiona imaginea, utilizați meniul Dimensiune.

Pentru camerele cu pixeli pătrați, dacă selectați o dimensiune mai mică decât cea nativă, puteți accelera procesarea când doriți o imagine finală mai mică. Selectarea unei dimensiuni mai mari este echivalentă cu supraeșantionarea în Photoshop.

Pentru camerele cu pixeli ne-pătrați, dimensiunea nativă este cea care păstrează cel mai bine numărul total de pixeli. Selectarea unei dimensiuni diferite minimizează reeșantionarea efectuată de Camera Raw, rezultând într-o calitate a imaginii ușor îmbunătățită. Dimensiunea pentru calitatea optimă este marcată cu un asterisc (*) în meniul Dimensiune.

***Notă:** Puteți să modificați oricând dimensiunea pixelilor imaginii, după deschiderea acesteia în Photoshop.*

Rezoluție Specifică rezoluția la care este tipărită imaginea. Această setare nu afectează dimensiunile pixelilor. De exemplu, o imagine de 2048 x 1536 pixeli, tipărită la 72 dpi, este de aproximativ 28-1/2 x 21-1/4 inch. Când este tipărită la 300 dpi, aceeași imagine este de aproximativ 6-3/4 x 5-1/8 inch. De asemenea, puteți să utilizați comanda Dimensiune imagine pentru a ajusta rezoluția în Photoshop.

Clarificare pentru Vă permite să aplicați clarificarea rezultatului pentru Ecran, Hârtie mată sau Hârtie lucioasă. Dacă aplicați clarificarea rezultatului, puteți modifica meniul pop-up Cantitate la valoarea Redusă sau Ridicată pentru a reduce sau a crește cantitatea de clarificare aplicată. În majoritatea cazurilor, puteți lăsa parametrul Cantitate setat la valoarea prestabilită, Standard.

Deschidere în Photoshop ca obiecte inteligente Determină deschiderea imaginilor în formatul brut al camerei în Photoshop, ca strat Obiect inteligent, în locul unui strat de fundal când faceți clic pe butonul Deschidere. Pentru a suprascrie această preferință pentru imaginile selectate, apăsați tasta Shift în timp ce faceți clic pe Deschidere.

Capitolul 5: Culorile

Culorile pot fi descrise în câteva moduri, utilizând un model de culoare precum RGB sau CMYK. Când lucraţi în imagine, specificaţi culorile utilizând unul dintre modelele de culori. În Photoshop alegeţi abordarea culorii corespunzătoare pentru imaginea dvs. şi modul în care este utilizată.

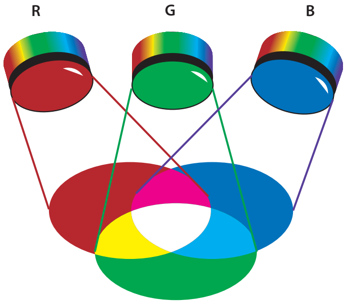
Despre culori

Înțelegerea culorilor

Ştiind cum sunt create culorile şi cum interacţionează puteţi lucra mai eficient în Photoshop. În loc să obţineţi un efect din întâmplare, veţi obţine rezultate consistente, mulţumită înţelegerii teorie culorilor de bază.

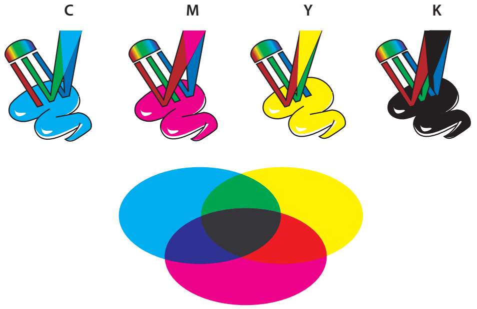
Culori primare

Culorile primare aditive sunt cele trei culori ale luminii (roşu, verde şi albastru) care produc toate culorile din spectrul vizibil dacă sunt luate împreună în diverse combinaţii. Dacă adăugaţi părţi egale de roşu, albastru şi verde, veţi obţine alb. Absenţa completă a luminii roşi, albastre şi negre, va genera negru. Monitoarele calculatoarelor sunt dispozitive care utilizează culorile primare aditive pentru a crea culoarea.



Culori aditive (RGB)
***R.** Roşu **G.** Verde **B.** Albastru*

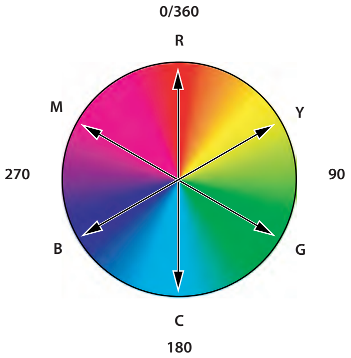
Culorile primare substractive sunt pigmenţi care creează un spectru de culori în diverse combinaţii. Spre deosebire de monitoare, imprimantele utilizează culori primare substractive (pigmenţi cyan, magenta, galben şi negru) pentru a produce culori prin amestec substractiv. Se utilizează termenul "substractiv" deoarece culorile primare sunt pure până când sunt amestecate, iar amestecul are ca rezultat culori care sunt versiuni mai puţin pure ale culorilor primare. De exemplu, portocaliul este creat prin amestecul substractiv dintre magenta şi galben.



Culori substractive (CMYK)
C. *Cyan* ***M.*** *Magenta* ***Y.*** *Galben* ***K.*** *Negru*

Cercul culorilor

Dacă nu sunteţi iniţiat în ajustarea componentelor de culoare, v-ar putea fi util să aveţi la îndemână o diagramă standard a cercului culorilor când încercaţi să obţineţi balansul de culoare. Puteţi utiliza cercul culorilor pentru a estima modul în care modificarea unei componente de culoare afectează celelalte culori şi modul în care modificările sunt translatate între modelele de culoare RGB şi CMYK.



Cercul culorilor
R. *Roşu* ***Y.*** *Galben* ***G.*** *Verde* ***C.*** *Cyan* ***B.*** *Albastru* ***M.*** *Magenta*

De exemplu, puteţi reduce nivelul oricărei culori dintr-o imagine crescând nivelul culorii opuse în cercul culorilor—şi invers. Culorile opuse în cercul culorilor sunt cunoscute sub denumirea de culori *complementare*. Similar, puteţi creşte sau reduce nivelul unei culori prin ajustarea celor două culori adiacente din cerc sau prin ajustarea celor două culori adiacente culorilor opuse.

Într-o imagine CMYK, puteţi reduce nivelul culorii magenta fie prin reducerea nivelului de magenta, fie prin creşterea nivelului culorii complementare, care este verde (culoarea opusă culorii magenta în cercul de culori). Într-o imagine RGB, puteţi reduce nivelul de magenta prin eliminarea culorilor roşu şi albastru sau prin adăugarea de verde. Toate aceste ajustări au ca rezultat un balans de culoare general, care conţine un nivel de magenta mai redus.

Consultaţi şi

“Selectarea unei culori cu Alegere culoare Adobe” la pagina 126

Modele, spaţii şi moduri de culoare

Un model de culoare descrie culorile pe care le vedem şi cu care lucrăm în imagini digitale. Fiecare model de culoare, cum sunt RGB, CMYK sau HSB, reprezintă o metodă diferită (de obicei numerică) de descriere a culorii.

Un *spaţiu de culoare* este o variantă a unui model de culoare şi are o *gamă reproductibilă* (interval) de culori. De exemplu, în cadrul modelului de culori RGB există un număr de spaţii de culoare: Adobe RGB, sRGB, ProPhoto RGB s.a.m.d.

Fiecare dispozitiv, ca de exemplu monitorul sau imprimanta, are propriul spaţiu de culoare şi poate reproduce numai culori din gama reproductibilă a acelui spaţiu. Când o imagine este transferată de pe un dispozitiv pe altul, culorile imaginii s-ar putea modifica deoarece fiecare dispozitiv interpretează valorile RGB sau CMYK conform propriului spaţiu de culoare. Puteţi utiliza gestionarea culorilor când transferaţi imaginile pentru a vă asigura că majoritatea culorilor sunt identice sau suficient de similare încât să fie afişate consecvent. Consultaţi "De ce culorile nu corespund uneori" la pagina 136.

În Photoshop, *modul de culoare* al unui document stabileşte ce model de culoare va fi utilizat pentru afişarea şi tipărirea imaginii la care lucraţi. Modurile de culoare din Photoshop se bazează pe modele de culoare, care sunt utile pentru imagini utilizate în publicaţii. Puteţi selecta între RGB (roşu, verde, albastră), CMYK (cyan, magenta, galben, negru), Culori Lab (bazate pe CIE L* a* b*) şi nuanţe de gri. Photoshop include, de asemenea, modele pentru ieşirea de culori specializată, cum sunt culorile indexate şi bicrome. Modurile de culoare stabilesc numărul de culori, numărul de canale şi dimensiunea fişierului unei imagini. Selectarea unui mod de culoare stabileşte de asemenea instrumentele şi formatele de fişiere disponibile.

Când lucraţi cu culori într-o imagine, ajustaţi valorile numerice din fişier. Este uşor să vă gândiţi la un număr ca şi la o culoare, dar aceste valori numerice nu sunt ele însele culori absolute—au numai o semnificaţie de culoare în cadrul spaţiului de culoare al dispozitivului care produce culoarea.

Consultaţi şi

"Moduri de culoare" la pagina 115

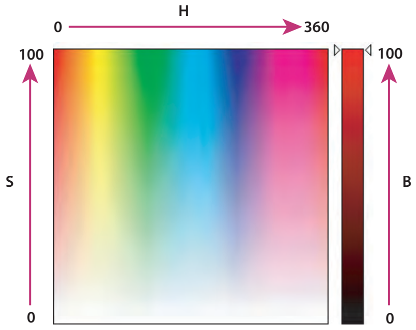
Ajustarea nuanţei, a saturaţiei şi a luminozităţii culorilor

Pe baza percepţiei culorilor de către om, modelul HSB descrie caracteristicile fundamentale ale culorii:

Nuanţă Culoarea reflectată de un obiect sau transmisă printr-un obiect. Aceasta este măsurată ca o locaţie pe cercul de culori standard, exprimată în grade, cu o valoare între 0° şi 360°. În cazul utilizării obişnuite, nuanţa este identificată de numele culorii, ca de exemplu roşu, portocaliu sau verde.

Saturaţie Intensitatea şi puritatea culorii (denumite uneori *cromaticitate*). Saturaţia reprezintă volumul de gri proporţional cu nuanţa, măsurat ca procentaj cuprins între 0% (gri) şi 100% (saturat complet). Pe cercul culorilor standard, saturaţia creşte din centru către margine.

Luminozitate Luminozitatea sau întunecimea culorii, măsurate de obicei ca procentaj cuprins între 0% (negru) şi 100% (alb)



Modelul de culoare HSB
H. *Nuanţă* ***S.*** *Saturaţie* ***B.*** *Luminozitate*

Moduri de culoare

Modul de culoare RGB

Modul de culoare RGB Photoshop utilizează modelul RGB, evaluând o valoare a intensităţii pentru fiecare pixel. În imaginile cu 8 biţi pe canal, valorile intensităţii variază între 0 (negru) şi 255 (alb) pentru fiecare dintre componentele RGB (roşu, verde, albastru) dintr-o imagine color. De exemplu, o culoare roşu aprins are valoarea R 246, valoarea G 20 şi valoarea B 50. Când valorile tuturor celor trei componente sunt egale, rezultatul este o umbră de gri neutru. Când valorile tuturor componentelor sunt 255, rezultatul este alb pur, iar când toate valorile sunt 0, rezultatul este negru pur.

Imaginile RGB utilizează trei culori sau *canale* pentru a reproduce culorile pe ecran. În imaginile cu 8 biţi pe canal, cele trei canale sunt translatate pe 24 (8 biţi x 3 canale) de biţi de informaţie de culoare per pixel. În cazul imaginilor pe 24 de biţi, cele trei canale pot reproduce până la 16,7 milioane de culori per pixel. În cazul imaginilor pe 48 biţi (16 biţi pe canal) şi a celor pe 96 biţi (32 biţi pe canal), pot fi reproduce chiar mai multe culori per pixel. Pe lângă faptul că este modul prestabilit pentru imaginile Photoshop, modelul RGB este utilizat de monitoarele calculatoarelor pentru afişarea culorilor. Aceasta înseamnă că atunci când lucraţi în alte moduri de culoare decât RGB, cum ar fi CMYK, Photoshop converteşte imaginile CMYK la RGB pentru afişare pe ecran.

Deşi RGB este un model de culoare standard, intervalul exact de culori reprezentate poate varia în funcţie de aplicaţie sau dispozitivul de afişare. Modul de culoare RGB din Photoshop variază conform cu setarea spaţului de lucru specificată în caseta de dialog Setări culoare.

Consultaţi şi

"Despre spaţiile de lucru pentru culori" la pagina 156

Modul de culoare CMYK

În modul CMYK, fiecare pixel este asignat unei valori procentuale pentru fiecare cerneală de proces. Celor mai deschise (evidenţiat) culori le sunt asignate procentaje reduse de culori de cerneală de proces; culorilor mai închise (umbră) le sunt asignate procentaje mai mari. De exemplu, o nuanţă de roşu aprins ar putea conţine 2% cyan, 93% magenta, 90% galben şi 0% negru. În imagini CMYK, albul pur este generat când toate cele patru componente au valoarea 0%.

Utilizaţi modul CMYK când pregătiţi o imagine pentru tipărire utilizând culori de proces. Conversia unei imagini RGB în CMYK creează o *separaţie de culoare*. Dacă începeţi cu o imagine RGB, este recomandat să o editaţi mai întâi în RGB şi apoi să o convertiţi în CMYK la sfârşitul procesului de editare. În modul RGB, puteţi utiliza comenzile Configurare probă pentru a simula efectele unei conversii CMYK fără a schimba datele efective ale imaginii. Puteţi, de asemenea, să utilizaţi modul CMYK pentru a lucra direct cu imagini CMYK scanate sau importate de la sisteme profesionale.

Deşi CMYK este un model de culoare standard, intervalul exact de culori reprezentate poate varia în funcţie de presă şi condiţiile de tipărire. Modul de culoare CMYK din Photoshop variază conform cu setarea spaţului de lucru specificată în caseta de dialog Setări culoare.

Consultaţi şi

"Despre spaţiile de lucru pentru culori" la pagina 156

"Culori pentru verificare virtuală" la pagina 145

Modul de culoare Lab

Modelul de culoare CIE L*a*b* (Lab) este bazat pe percepția culorilor de către om. Valorile numerice din Lab descriu toate culorile care pot fi percepute de o persoană cu vedere normală. Deoarece Lab descrie modul în care arată o culoare şi nu cantitatea de colorant necesară unui dispozitiv (precum un monitor, o imprimantă desktop sau o cameră digitală) pentru a produce culori, Lab este considerat un model de culoare *independent de dispozitiv*. Sistemele de gestionare a culorii utilizează Lab ca referință de culoare pentru a transforma previzibil o culoare dintr-un spațiu de culoare în alt spațiu de culoare.

Modul Culoare Lab are o componentă de luminozitate (L) care poate fi cuprinsă între 0 şi 100. În instrumentul Alegere culoare Adobe şi în panoul Culoare, componenta *a* (axa verde-roşu) şi componenta *b* (axa albastru-galben) se pot situa între +127 şi –128.

Imaginile Lab pot fi salvate în formatele Photoshop, Photoshop EPS, Large Document Format (PSB), Photoshop PDF, Photoshop Raw, TIFF, Photoshop DCS 1.0 sau Photoshop DCS 2.0. Puteți salva imagini Lab pe 48 biți (16 biți pe canal) în formatele Photoshop, Large Document Format (PSB), Photoshop PDF, Photoshop Raw sau TIFF.

***Notă:** Formatele DCS 1.0 şi DCS 2.0 convertesc fişierul în CMYK când este deschis.*

Modul Tonuri de gri

Modul Tonuri de gri utilizează diferite umbre de gri într-o imagine. În imagini pe 8 biți, pot exista maxim 256 nuanțe de gri. Fiecare pixel al unei imagini în tonuri de gri are o valoare a luminozității care variază între 0 (negru) şi 255 (alb). În imagini pe 16 şi 32 biți, numărul de umbre dintr-o imagine este mult mai mare decât în imaginile pe 8 biți.

Valorile tonurilor de gri pot fi măsurate de asemenea în procentaje de acoperire cu cerneală neagră (0% este alb, 100% negru)

Modul Tonuri de gri utilizează intervalul definit de setarea spațiului de lucru specificată în caseta de dialog Setări culoare.

Consultați şi

"Despre spațiile de lucru pentru culori" la pagina 156

Modul Bitmap

Modul Bitmap utilizează una dintre cele două valori de culoare (negru sau alb) pentru a reprezenta pixelii dintr-o imagine. Imaginile în modul Bitmap sunt denumite imagini bitmap pe 1 bit deoarece au adâncimea de culoare de 1 bit.

Modul Bicrom

Modul Bicrom creează imagini în tonuri de gri monocrome, bicrome (două culori), tricrome (trei culori) şi cuadtone (patru culori) utilizând între una şi patru cerneluri personalizate.

Consultați şi

"Despre imaginile bicrome" la pagina 523

Modul Culoare indexată

Modul Culoare indexată produce fişiere imagine pe 8 biţi cu maxim 256 de culori. La conversia în culori indexate, Photoshop creează un *tabel de căutare a culorilor (color lookup table - CLUT)*, care stochează şi indexează culorile din imagine. Dacă o culoare din imaginea iniţială nu apare în tabel, programul alege culoarea cea mai apropiată sau utilizează *cuantizarea* pentru a simula culoarea cu ajutorul culorilor disponibile.

Deşi paleta de culori este limitată, culoarea indexată poate reduce dimensiunea fişierului păstrând calitatea vizuală necesară prezentărilor multimedia, paginilor Web etc. Editarea limitată este disponibilă în acest mod. Pentru editarea extinsă, trebuie să realizaţi conversia temporară în modul RGB. Fişierele cu culori indexate pot fi salvate în formatele Photoshop, BMP, DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine), GIF, Photoshop EPS, Large Document Format (PSB), PCX, Photoshop PDF, Photoshop Raw, Photoshop 2.0, PICT, PNG, Targa® sau TIFF.

Modul Multicanal

Imaginile în modul Multicanal conţin 256 nivele de gri în fiecare canal şi sunt utile pentru tipărirea specializată. Imaginile în modul Multicanal pot fi salvate în formatul Photoshop, Large Document Format (PSB), Photoshop 2.0, Photoshop Raw sau Photoshop DCS 2.0.

Aceste îndrumări se aplică la conversia imaginilor în modul Multicanal:

- Canalele de culoare din imaginea iniţială devin canale de culoare spot în imaginea convertită.
- Conversia unei imagini CMYK în modul Multicanal creează canale spot cyan, magenta, galben şi negru.
- Conversia unei imagini RGB în modul Multicanal creează canale spot cyan, şi galben.
- Ştergerea unui canal dintr-o imagine RGB, CMYK sau Lab converteşte automat imaginea în modul Multicanal.
- Pentru a exporta o imagine Multicanal, salvaţi-o în format Photoshop DCS 2.0.

Conversia între modurile de culoare

Conversia unei imagini în alt mod de culoare

Puteţi schimba o imagine din modul original (modul sursă) în alt mod (modul destinaţie). Când alegeţi un mod de culoare diferit pentru o imagine, schimbaţi permanent valorile culorilor imaginii. De exemplu, când convertiţi o imagine RGB în modul CMYK, valorilor culorilor RGB din afara gamei reproductibile CMYK (definite de setarea spaţiului de lucru CMYK din caseta de dialog Setări culoare) sunt ajustate pentru a se încadra în gama reproductibilă. Ca rezultat, anumite date ale imaginii ar putea fi pierdute şi nu mai pot fi recuperate când convertiţi imaginea din CMYK înapoi în RGB.

Înainte de a converti imaginile, este recomandat să:

- Editaţi cât mai mult posibil în modul de imagine iniţial (de obicei RGB pentru imagini de la majoritatea scanerelor sau camerelor digitale sau CMYK pentru imagini de la scanerele tradiţionale sau importate dintr-un sistem Scitex).
- Salvaţi o copie de siguranţă înainte de conversie. Asiguraţi-vă că aţi salvat o copie a imaginii, care include toate straturile, pentru a putea edita versiunea iniţială a imaginii după conversie.
- Aplatizaţi fişierul înainte de a-l converti. Interacţiunea culorilor între modurile de amestecare a straturilor se schimbă o dată cu modurile.

__Notă:__ În majoritatea cazurilor, veţi dori să aplatizaţi fişierul înainte de a-l converti. Totuşi, acest lucru nu este necesar şi, în anumite cazuri, nici nu este de dorit (de exemplu, când fişierul are straturi de text vectorial).

❖ Selectaţi Imagine > Mod şi alegeţi modul dorit din submeniu. Modurile care nu sunt disponibile pentru imaginea activă apar inactive în meniu.

Imaginile sunt aplatizate când sunt convertite în modul Multicanal, Bitmap sau Culori indexate, deoarece aceste moduri nu acceptă straturi.

Adăugaţi un mod condiţional pentru a modifica o acţiune

Puteţi specifica condiţiile pentru schimbarea unui mod astfel încât conversia să survină în timpul unei *acţiuni*, care este o serie de comenzi aplicate secvenţial unui singur fişier sau unui set de fişiere. Când schimbarea unui mod face parte dintr-o acţiune, poate surveni o eroare dacă fişierul deschis nu este în modul sursă specificat în acţiune. De exemplu, să presupunem că o etapă din acţiune este conversia unei imagini cu modul sursă RGB în modul destinaţie CMYK. Aplicarea acestei acţiuni asupra unei imagini în modul Tonuri de gri, sau asupra oricărui alt mod sursă cu excepţia modului RGB, are ca rezultat o eroare.

Când înregistraţi o acţiune, puteţi utiliza comanda Schimbare mod condiţional pentru a specifica unul sau mai multe moduri pentru modul sursă şi un mod pentru modul destinaţie.

1. Începeţi acţiunea de înregistrare.
2. Selectaţi Fişier > Automatizare > Schimbare mod condiţional.
3. În caseta de dialog Schimbare mod condiţional, selectaţi unul sau mai multe moduri pentru modul sursă. Utilizaţi butoanele Toate sau Niciunul pentru a selecta toate modurile posibile sau a nu selecta niciun mod.
4. Selectaţi un mod destinaţie din meniul pop-up Mod.
5. Faceţi clic pe OK. Schimbarea modului condiţional apare ca o etapă nouă în panoul Acţiuni.

Consultaţi şi

"Automatizarea cu acţiuni" la pagina 658

Conversia unei culori în modul Tonuri de gri

1. Deschideţi fotografia pe care doriţi să o convertiţi în alb-negru.
2. Selectaţi Imagine > Mod > Tonuri de gri.
3. Faceţi clic pe Abandonare. Photoshop converteşte culorile din imagine în negru, alb şi nuanţe de gri.

__Notă:__ Convertirea unei fotografii color la modul Tonuri de gri are drept rezultat un fişier mai mic, dar elimină informaţii despre culori şi poate conduce la conversia a două nuanţe adiacente de gri la o nuanţă de gri unică. Conversia unei imagini color la o imagine alb-negru are drept rezultat un fişier cu dimensiune substanţial mai mare, dar păstrează informaţiile despre culori şi vă permite să mapaţi culorile la tonuri de gri.

Consultaţi şi

"Conversia unei imagini color în alb-negru" la pagina 184

Conversia unei imagini în modul Bitmap

Conversia unei imagini în modul Bitmap reduce imaginea la două culori, simplificând considerabil informaţiile despre culoare din imagine şi reducând dimensiunea fişierului.

La conversia unei imagini color în modul Bitmap, convertiţi-o mai întâi în modul Tonuri de gri. Astfel vor fi eliminate informaţiile despre nuanţă şi saturaţie din pixeli şi vor rămâne numai valorile luminozităţii. Totuşi, deoarece în imaginile în modul Bitmap sunt disponibile numai câteva opţiuni de editare, de obicei este recomandat să editaţi imaginea în modul tonuri de gri şi apoi să o convertiţi în modul Bitmap.

Notă: *Imaginile în modul Bitmap au un bit pe canal. Înainte de a converti o imagine cu 16 sau 32 de biţi pe canal în modul Bitmap trebuie să o convertiţi în modul Tonuri de gri pe 8 canale.*

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Dacă imaginea este color, selectaţi Imagine > Mod > Tonuri de gri. Selectaţi apoi Imagine > Mod > Bitmap.
- Dacă imaginea este în tonuri de gri, selectaţi Imagine > Mod > Bitmap.

2 În câmpul Ieşire introduceţi o valoare pentru rezoluţia de ieşire a imaginii în modul Bitmap şi apoi selectaţi o unitate de măsură. În mod prestabilit, rezoluţia curentă a imaginii apare atât în câmpul pentru rezoluţia de intrare cât şi în cel pentru rezoluţia de ieşire.

3 Selectaţi una dintre următoarele metode de conversie Bitmap din meniul pop-up Utilizare:

Prag 50% Converteşte pixelii cu valori de gri peste nivelul mediu de gri (128) în alb şi pixelii cu valori de gri sub acel nivel în negru. Rezultatul este o reprezentare alb-negru a imaginii, cu un contrast foarte ridicat.

Cuantizare model Converteşte o imagine prin organizarea nivelurilor de gri în configuraţii geometrice de puncte albe şi negre.

Cuantizare difuzare Converteşte o imagine prin utilizarea unui proces de difuzare la eroare, începând cu pixelul din colţul stânga sus al imaginii. Dacă valoarea pixelului este deasupra nivelului mediu de gri (128), pixelul este schimbat în alb—dacă este sub, în negru. Deoarece pixelii iniţiali sunt rareori alb pur sau negru pur, vor apărea inevitabil erori. Această eroare este transferată pixelilor din jur şi se difuzează în imagine, având ca rezultat o textură granulată, similară unei pelicule.

Ecranul Semiton Simulează aspectul punctelor de semitonuri în imaginea convertită. Introduceţi valori în caseta de dialog Ecran semiton

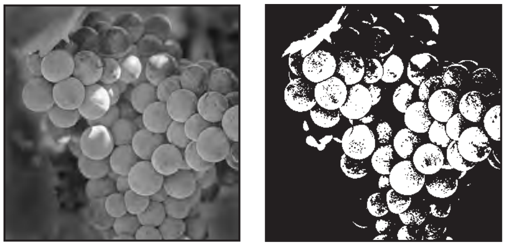
- Pentru frecvenţă, introduceţi o valoare pentru frecvenţa ecranului şi selectaţi o unitate de măsură. Valorile pot varia între 1,000 şi 999,999 pentru linii per inch şi între 0,400 şi 400,00 pentru linii per centimetru. Puteţi introduce valori zecimale. Frecvenţa ecranului specifică liniatura ecranului de semitonuri în linii per inch (lpi). Frecvenţa depinde de stocul de hârtie şi de tipul de presă utilizate la tipărire. Pentru ziare se foloseşte de obicei un ecran cu 85 de linii. Pentru reviste se folosesc ecrane cu rezoluţie mai ridicată, ca de exemplu 133-lpi şi 150-lpi Consultaţi tipografia pentru a afla frecvenţele de ecran corecte.
- Introduceţi pentru unghiul ecranului o valoare în grade, cuprinsă între -180 şi +180. Unghiul ecranului se referă la orientarea ecranului. Ecranele cu tonuri continue sau semitonuri alb-negru utilizează de obicei un unghi de 45°.
- Pentru Formă, selectaţi forma de punct de raster dorită.

Important: *Ecranul de semitonuri devine o componentă a imaginii. Dacă tipăriţi imaginea la o imprimantă cu semitonuri, imprimanta va utiliza propriul ecran de semitonuri, precum şi ecranul de semitonuri care este o componentă a imaginii. Pe anumite imprimante, rezultatul este un model moiré.*

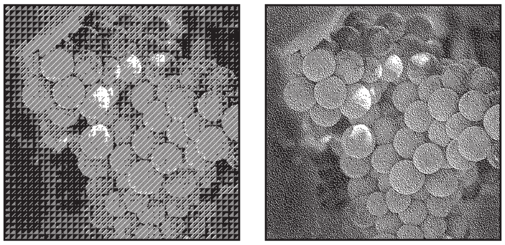
Model personalizat Simulează aspectul unui ecran de semitonuri personalizat în imaginea convertită. Selectaţi un model care se încadrează în variaţiile de grosime, de obicei unul cu mai multe nuanţe de gri.

Pentru a utiliza această opţiune, definiţi mai întâi un model şi apoi filtraţi imaginea în tonuri de gri pentru a aplica textura. Pentru a acoperi întreaga imagine, modelul trebuie să fie la fel de mare ca şi imaginea. Altfel, modelul este în mozaic. Photoshop este livrat împreună cu mai multe modele cu mozaic automat, care pot fi utilizate ca modele de ecrane cu semitonuri.

Pentru a pregăti un model alb-negru pentru conversie, convertiţi mai întâi imaginea la alb-negru şi apoi aplicaţi filtrul Neclaritate accentuată de câteva ori. Tehnica de aplicare a neclarităţii creează linii groase cu o culoare care variază de la gri închis până la alb.



Imaginea în tonuri de gri iniţială şi metoda de conversie Prag 50%



Metoda de conversie Cuantizare model şi metoda de conversie Cuantizare difuzie

Conversia unei imagini Bitmap în modul Tonuri de gri

Puteţi converti o imagine din modul Bitmap în modul Tonuri de gri pentru a o edita. Reţineţi că imaginile în modul Bitmap editate în modul Tonuri de gri ar putea să difere ca aspect atunci când sunt convertite înapoi în modul Bitmap. De exemplu, să presupunem că un pixel care este negru în modul Bitmap este editat într-o nuanţă de gri în modul Tonuri de gri. Când imaginea este convertită înapoi în modul Bitmap, pixelul este randat ca alb dacă valoarea sa de gri este peste valoarea medie de gri 128.

1 Selectaţi Imagine > Mod > Tonuri de gri.

2 Introduceţi o valoare între 1 şi 16 pentru raportul de dimensiune.

Raportul de dimensiune este factorul pentru scalarea imaginii. De exemplu, pentru a reduce imaginea în tonuri de gri cu 50%, introduceţi 2 pentru raportul de dimensiune. Dacă introduceţi un număr mai mare decât 1, programul stabileşte o medie a mai multor pixeli din imaginea în modul Bitmap, pentru a produce un singur pixel în imaginea în tonuri de gri. Acest proces vă permite să generaţi mai multe nuanţe de gri dintr-o imagine scanată cu un scaner pe 1 bit.

Conversia unei imagini în tonuri de gri sau a unei imagini RGB în culori indexate

Conversia în culori indexate reduce numărul de culori din imagine la maxim 256—numărul standard de culori acceptate de formatele GIF şi PNG-8 şi multe aplicaţii multimedia. Această conversie reduce dimensiunea fişierului prin ştergerea informaţiilor de culoare din imagine.

Pentru a converti o culoare indexată, trebuie să începeţi cu o imagine cu 8 biţi pe canal, în unul din modurile Tonuri de gri sau RGB.

1 Selectaţi Imagine > Mod > Culoare indexată.

Notă: *Toate straturile vizibile vor fi aplatizate; straturile ascunse vor fi abandonate.*

Pentru imaginile în tonuri de gri, conversia are loc automat. Pentru imaginile RGB, este afişată caseta de dialog Culoare indexată.

2 Selectaţi Previzualizare în caseta de dialog Culoare indexată pentru a afişa o previzualizare a modificărilor.

3 Specificaţi opţiunile de conversie.

Opţiuni de conversie pentru imagini cu culori indexate

La conversia unei imagini RGB în culori indexate, puteţi specifica un număr de opţiuni de conversie în caseta de dialog Culoare indexată.

Tip paletă Este disponibil un număr de tipuri de palete pentru conversia unei imagini în culori indexate. Pentru opţiunile Perceptual, Selectiv şi Adaptiv puteţi selecta o paletă locală pe baza culorilor imaginii curente. În continuare sunt prezentate tipurile de palete disponibile:

- **Exact** Creează o paletă utilizând culorile exacte care apar într-o imagine RGB—o opţiune disponibilă numai dacă imaginea utilizează 256 sau mai puţine culori. Deoarece paleta imaginii conţine toate culorile din imagine nu survine cuantizarea.

- **Sistem (Mac OS)** Utilizează paleta prestabilită Mac OS pe 8 biţi, care este bazată pe o eşantionare uniformă a culorilor RGB.

- **Sistem (Windows)** Utilizează paleta prestabilită a sistemului Windows pe 8 biţi, care este bazată pe o eşantionare uniformă a culorilor RGB.

- **Web** Utilizează paleta cu 216 culori utilizată de majoritatea browserelor Web, indiferent de platformă, pentru afişarea imaginilor pe un monitor limitat la 256 de culori. Această paletă este un subset al paletei Mac OS pe 8 biţi. Utilizaţi această opţiune pentru a evita cuantizarea aplicată de browser la vizualizarea imaginilor pe un monitor cu afişajul limitat la 256 de culori.

- **Uniform** Creează o paletă prin eşantionarea uniformă a culorilor dintr-un cub de culoare RGB. De exemplu, dacă Photoshop prelevează şase niveluri de culoare cu spaţii egale: roşu, verde şi albastru, iar combinaţia produce o paletă uniformă de 216 culori (6 la puterea a treia = 6 x 6 x 6 = 216). Numărul total de culori afişate într-o imagine corespunde cu cel mai apropiat cub perfect (8, 27, 64, 125 sau 216), cu o valoare mai mică decât valoarea din caseta de text Culori.

- **Local (Perceptual)** Creează o paletă de culoare personalizată, acordând prioritate culorilor sensibile ochiului uman.

- **Local (Selectiv)** Creează un tabel de culoare similar tabelului de culoare Perceptual, dar favorizând zone largi de culoare şi păstrarea culorilor Web. Această opţiune generează de obicei imagini cu o integritate crescută a culorilor.

- **Local (Adaptiv)** Creează o paletă prin eşantionarea culorilor din spectru care apar cel mai frecvent în imagine. De exemplu, o imagine RGB care are numai culorile verde şi albastru produce o paletă compusă în principal din verde şi albastru. Majoritatea imaginilor concentrează culorile în anumite zone din spectru. Pentru a controla mai precis o paletă, selectaţi mai întâi o parte a imaginii care conţine culorile pe care doriţi să le evidenţiaţi. Photoshop ponderează conversia în funcţie de aceste culori.

- **Model (perceptual)** Creează o paletă de culori personalizată, acordând prioritate culorilor sensibile ochiului uman. Se aplică atunci când aveţi mai multe documente deschise; ia toate documentele în calcul.

- **Model (selectiv)** Creează un tabel de culori similar tabelului de culori Perceptual, dar favorizând zone largi de culoare şi păstrarea culorilor Web. Această opţiune generează de obicei imagini cu o integritate crescută a culorilor. Se aplică atunci când aveţi mai multe documente deschise; ia toate documentele în calcul.

- **Model (adaptiv)** Creează o paletă prin eşantionarea culorilor din spectru care apar cel mai frecvent în imagine. De exemplu, o imagine RGB care are numai culorile verde şi albastru produce o paletă compusă în principal din verde şi albastru. Majoritatea imaginilor concentrează culorile în anumite zone din spectru. Pentru a controla mai precis o paletă, selectaţi mai întâi o parte a imaginii care conţine culorile pe care doriţi să le evidenţiaţi. Photoshop ponderează conversia în funcţie de aceste culori. Se aplică atunci când aveţi mai multe documente deschise; ia toate documentele în calcul.

- **Personalizat** Creează o paletă personalizată utilizând caseta de dialog Tabel culori. Editaţi tabelul de culori şi salvaţi-l pentru utilizare ulterioară sau faceţi clic pe Încărcare pentru a încărca un tabel de culori creat anterior. Această opţiune afişează şi paleta Adaptivă curentă, care este utilă pentru previzualizarea culorilor utilizate cel mai frecvent în imagine.

- **Anterior** Utilizează paleta personalizată din conversia anterioară, făcând mai facilă conversia mai multor imagini cu aceeaşi paletă personalizată.

Numărul de culori Pentru paletele de culori Uniform, Perceptual, Selectiv sau Adaptive, puteţi specifica numărul exact de culori afişate (maxim 256) prin introducerea unei valori în câmpul Culori. Caseta de text Culori controlează modul de creare a tabelului de culori indexate. Adobe Photoshop tratează imaginea ca imagine pe 8 biţi, cu 256 de culori.

Includerea şi transparenţa culorii Pentru a specifica culorile care vor fi incluse în tabelul de culori indexate sau pentru a specifica transparenţa în imagine, selectaţi una dintre următoarele opţiuni:

- **Forţat** Oferă opţiuni pentru a forţa includerea anumitor culori în tabelul de culori. Alb-negru adaugă alb pur şi negru pur în tabelul de culori; culorile primare adaugă rozi, verde, albastru, cyan, magenta, galben, negru şi alb; Web adaugă 216 culori sigure Web; Personalizat vă permite să definiţi culori personalizate de adăugat.

- **Transparenţa** Specifică dacă se păstrează zonele transparente ale imaginii la conversie. Selectarea aceste opţiuni adaugă o intrare index specială în tabelul de culori pentru culorile transparente. Deselectarea acestei opţiuni determină umplerea zonelor transparente cu culoarea mată sau cu alb dacă nu este selectată nicio culoare mată.

- **Mată** Specifică culoarea de fundal utilizată pentru umplerea muchiilor antialias adiacente zonelor transparente ale imaginii. Când este selectată opţiunea Transparenţă, culoarea mată este aplicată zonelor muchiilor pentru ca muchiile să se amestece cu un fundal Web de aceeaşi culoare. Când este deselectat Transparenţă, culoarea mată este aplicată zonelor transparente. Dacă pentru Mat selectaţi opţiunea Niciunul, va fi creată o transparenţă cu muchii accentuate dacă este selectată opţiunea Transparenţă; în caz contrar, zonele transparente sunt umplute cu alb 100%. Imaginea trebuie să aibă transparenţă pentru ca opţiunile pentru Mat să fie disponibile.

Cuantizarea Cu excepţia cazului în care utilizaţi opţiunea pentru tabelul de culori Exact, tabelul de culori ar putea să nu conţină toate culorile utilizate în imagine. Pentru a simula culori care nu se găsesc în tabelul de culori, puteţi cuantiza culori. Cuantizarea amestecă pixelii culorilor disponibile pentru a simula culorile lipsă. Selectaţi o opţiune de cuantizare din meniu şi introduceţi o valoare procentuală pentru cuantizare. O valoare mai ridicată cuantizează mai multe culori, dar generează un fişier de dimensiuni mai mari. Puteţi selecta dintre următoarele metode de cuantizare:

- **Niciunul** Nu cuantizează culorile dar utilizează în schimb culoarea cea mai apropiată de culoarea lipsă. Aceasta modalitate are ca rezultat tranziţii bruşte între nuanţele de culoare dintr-o imagine, creând un efect posterizat.

- **Difuzia** Utilizează o metodă fără difuzie la erori, care produce o cuantizare mai puţin structurată decât în cazul opţiunii Model. Pentru a proteja împotriva cuantizării culorile din imagine care conţin intrări în tabelul de culori, selectaţi Păstrare culori Exact. Această metodă este utilă pentru păstrarea liniilor fine şi a textului pentru imagini Web.

- **Tipar** Utilizează un tipar pătrat similar semitonului pentru a simula culorile care nu se găsesc în tabelul de culori.

- **Zgomot** Ajută la reducerea tiparelor continue de-a lungul muchiilor feliilor de imagini. Selectaţi această opţiune dacă doriţi să feliaţi imaginea pentru plasarea într-un tabel HTML.

Personalizarea tabelelor de culori indexate

Comanda Tabel culori vă permite să modificați tabelul de culori a unei imagini cu culoare indexată. Aceste caracteristici de personalizare sunt utile în special în cazul *imaginilor pseudocolor* - imagini care afişează variații ale nivelurilor de gri cu culoarea în locul nuanțelor de gri, utilizate adesea în aplicații ştiințifice şi medicale. Personalizarea tabelului de culori poate produce, de asemenea, efecte speciale în cazul imaginilor cu culori indexate, care au un număr limitat de culori.

***Notă:** Pentru a comuta culorile într-o imagine pseudocolor, selectați Imagine > Ajustări şi utilizați comenzile de ajustare a culorilor din submeniu.*

Editarea culorilor şi asignarea transparenței cu un tabel de culori

Puteți edita culori din tabelul de culori pentru a produce efecte speciale sau pentru a asigna transparență în imagine la o singură culoare din tabel.

1. Deschideți imaginea cu culori indexate.
2. Selectați Imagine > Mod > Tabel culori .
3. Pentru a modifica o singură culoare, faceți clic pe aceasta şi selectați culoarea nouă din instrumentul Alegere culoare.
4. Pentru a modifica un interval de culori, trageți tabelul pentru a selecta intervalul de culori pe care doriți să-l modificați. În instrumentul Alegere culoare, selectați prima culoare care doriți să fie inclusă în interval şi faceți clic pe OK. Când instrumentul de prelevare a culorilor este afişat din nou, selectați ultima culoare care doriți să fie inclusă în interval şi faceți clic pe OK.

Culorile pe care le-ați selectat în Alegere culoare sunt plasate în intervalul selectat în caseta de dialog Tabel culori.

5. Pentru a asigna transparență la o culoare, selectați instrumentul Pipetă din caseta de dialog Tabel culori şi faceți clic pe culoare în tabel sau în imagine. Culoarea eşantionată este înlocuită cu transparența în imagine.
6. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Tabel culori pentru a aplica culorile noi la imaginea cu culori indexate.

Selectați un tabel de culori predefinit

1. Deschideți imaginea cu culori indexate.
2. Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Imagine > Mod > Tabel culori .
- Selectați Imagine > Mod > Culoare indexată. În caseta de dialog Culoare indexată, selectați Personalizat din meniul pop-up Panou. Va fi deschisă caseta de dialog Tabel culori.

3. În caseta de dialog Tabel culori selectați un tabel predefinit din meniul Tabel.

Personalizat Creează paleta pe care o specificați.

Corp Negru Afişează o paletă bazată pe diferite culori emise de un radiator Corp Negru când este încălzit—de la negru la roşu, portocaliu, galben şi alb.

Tonuri de gri Afişează o paletă bazată pe 256 de niveluri de gri—de la negru la alb.

Spectru Afişează o paletă bazată pe culorile produse la trecerea luminii printr-o prismă—de la violet, albastru şi verde la galben, portocaliu şi roşu.

Sistem (Mac OS) Afişează paleta sistemului cu 256 de culori Mac OS.

Sistem (Windows) Afişează paleta sistemului cu 256 de culori Windows.

Salvarea şi încărcarea tabelelor de culori

Utilizaţi butoanele Salvare şi Încărcare din caseta de dialog Tabel culori pentru a salva tabelele de culori indexate pentru utilizare cu alte imagini Adobe Photoshop. După ce încărcaţi un tabel de culori într-o imagine, culorile din imagine se schimbă pentru a reflecta poziţiile culorilor pe care le referă în noul tabel de culori.

***Notă:** Puteţi încărca de asemenea tabele de culori salvate în panoul Specimene.*

Selectarea culorilor

Despre culorile pentru prim-plan şi pentru fundal

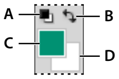
Photoshop utilizează culoarea *planului frontal* pentru a picta, umple şi contura selecţii şi culoarea *fundalului* pentru a umple degradeuri şi a umple zonele şterse ale unei imagini. Culorile planului frontale şi fundalului sunt utilizate de asemenea de anumite filtre cu efecte speciale.

Puteţi desemna o culoare nouă a planului frontal sau a fundalului utilizând instrumentul Pipetă, panoul Culoare, panoul Specimene sau caseta de dialog Alegere culoare Adobe.

Culoarea prestabilită a planului frontal este negru, iar cea a fundalului este alb. (Într-un canal alfa, planul frontal este alb, iar fundalul este negru.)

Selectarea culorilor din caseta Instrumente

Culoarea curentă a planului frontal apare în caseta superioară de selectare a culorii din caseta Instrumente, iar culoarea curentă a fundalului apare în caseta inferioară.



Casetele de culori pentru planul frontal şi fundal din caseta Instrumente
***A.** Pictograma Culori prestabilite **B.** Pictograma Comutare culori **C.** Caseta Culoare plan frontal **D.** Caseta Culoare fundal*

- Pentru a schimba culoarea planului frontal, faceţi clic în caseta de selectare a culorii superioară din caseta Instrumente şi selectaţi culoarea din Alegere culoare Adobe.
- Pentru a schimba culoarea fundalului, faceţi clic în caseta de selectare a culorii inferioară din caseta Instrumente şi selectaţi culoarea din Alegere culoare Adobe.
- Pentru a schimba culoarea de fundal cu cea a planului frontal, faceţi clic pe pictograma Comutare culori din caseta Instrumente.
- Pentru a restabili culoarea de fundal şi cea a planului frontal prestabilite, faceţi clic pe pictograma Culori implicite din caseta Instrumente.

Consultaţi şi

“Despre Alegere culoare HDR (Photoshop Extended)” la pagina 80

Selectarea culorilor cu instrumentul Pipetă

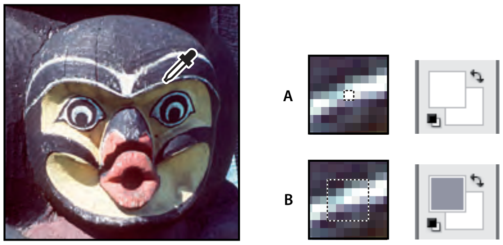
Instrumentul Pipetă eşantionează culoarea pentru a specifica culori noi ale fundalului şi ale planului frontal. Puteţi eşantiona dintr-o imagine activă sau din orice alta zonă a ecranului.

1 Selectaţi instrumentul Pipetă .

2 Pentru a schimba dimensiunea de eşantionare a instrumentului Pipetă, selectaţi o opţiune din meniul Dimensiune eşantion:

Eşantion punct Citeşte valoarea exactă a pixelului pe care faceţi clic.

Medie 3 pe 3, Medie 5 pe 5, Medie 11 pe 11, Medie 31 pe 31, Medie 51 pe 51, Medie 101 pe 101 Citeşte valoarea medie a numărului de pixeli specificat din zona în care faceţi clic.



Selectarea unei culori a planului frontal cu instrumentul Pipetă
***A.** Eşantion punct* ***B.** Eşantionare medie 5 pe 5*

3 Selectaţi una din următoarele opţiuni din meniul Eşantion:

Toate straturile Eşantionează culoare din toate straturile documentului.

Strat curent Eşantionează culoare din stratul activ curent.

4 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a selecta o culoare nouă a planului frontal, faceţi clic pe imagine. Alternativ, plasaţi cursorul deasupra imaginii, apăsaţi butonul mouse-ului şi trageţi în orice zonă din ecran. Caseta de selectare a culorii planului frontal se schimbă dinamic pe măsură ce trageţi. Eliberaţi butonul mouse-ului pentru a preleva culoarea nouă.
- Pentru a selecta o culoare de fundal nouă, faceţi Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) în imagine. Alternativ, plasaţi cursorul deasupra imaginii, apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS), apăsaţi butonul mouse-ului şi trageţi în orice zonă din ecran. Caseta de selectare a culorii fundalului se schimbă dinamic pe măsură ce trageţi. Eliberaţi butonul mouse-ului pentru a preleva culoarea nouă.

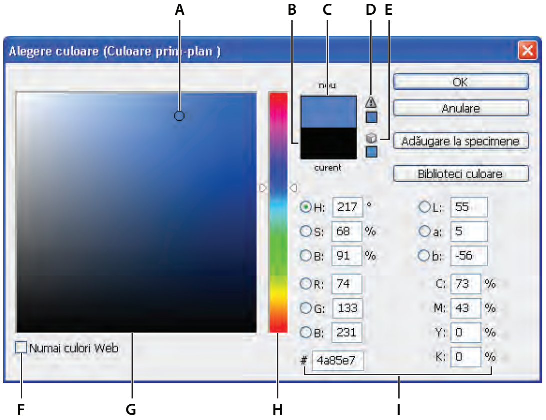
Pentru a utilizaţi temporar instrumentul Pipetă la selectarea unei culori de prim plan în timp ce utilizaţi un instrument de pictat, menţineţi apăsata tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS).

Prezentare generală a instrumentului Alegere culoare Adobe

În Alegere culoare Adobe, alegeţi culorile utilizând patru modele de culori: HSB, RGB, Lab şi CMYK. Utilizaţi Alegere culoare Adobe pentru a seta culoarea planului frontal. Puteţi seta culori destinaţie pentru diferite instrumente, comenzi şi opţiuni.

Puteţi configura instrumentul Alegere culoare Adobe pentru a alege numai acele culori care fac parte din paleta de culori adecvate pentru Web sau pentru a alege sisteme de culoare specifice. Utilizatorii Photoshop Extended pot accesa un instrument de alegere HDR (high dynamic range - interval dinamic ridicat) pentru a selecta culori de utilizat în imagini HDR.

Câmpul Culoare din caseta de dialog Alegere culoare Adobe afişează componentele de culoare în modul de culoare HSB, modul de culoare RBG şi modul de culoare Lab. Dacă nu ştiţi valoarea numerică a culorii dorite, o puteţi introduce în câmpurile pentru text. Puteţi utiliza glisorul pentru culoare şi câmpul Culoare pentru a previzualiza culoarea aleasă. Pe măsură ce ajustaţi culoarea utilizând câmpul Culoare şi glisorul pentru culoare, valorile numerice sunt ajustate în consecinţă. Caseta Culoare din partea dreaptă a glisorului de culoare afişează culoarea ajustată în secţiunea superioară şi culoarea iniţială în secţiunea inferioară. În cazul în care culoarea nu este sigură pentru Web ⬡ sau este *în afara gamei reproductibile* pentru tipărire (netipăribilă) ⚠, sunt afişate alerte.



● H: 217 °
○ S: 68 %
○ B: 91 %
○ R: 74
○ G: 133
○ B: 231
4a85e7
○ L: 55
○ a: 5
○ b: -56
C: 73 %
M: 43 %
Y: 0 %
K: 0 %

Alegere culoare Adobe
***A.** Culoare prelevată* ***B.** Culoare inițială* ***C.** Culoare ajustată* ***D.** Pictogramă Alertă în afara gamei reproductibile* ***E.** Pictogramă de alertare Nu este o culoare sigură pentru Web* ***F.** Afişează numai culori sigure pentru Web* ***G.** Câmpul Culoare* ***H.** Glisorul Culoare* ***I.** Valori culoare*

Când selectați o culoare în Alegere culoare Adobe, sunt afişate simultan valorile numerice pentru HSB, RGB, Lab, CMYK şi numere hexazecimale. Această caracteristică este utilă pentru a vizualiza modul în care diferite modele de culoare descriu o culoare.

Deşi Photoshop utilizează în mod prestabilit Alegere culoare Adobe, puteți utiliza alt instrument Alegere culoare decât Alegere culoare Adobe, setând o preferință. De exemplu, puteți utiliza instrumentul de alegere a culorii încorporat în sistemul de operare al calculatorului sau un instrument de alegere a culorii dintr-un plug-in de la un terț.

Consultați şi

"Despre Alegere culoare HDR (Photoshop Extended)" la pagina 80

Afişarea casetei de dialog Alegere culoare

- În caseta Instrumente, faceți clic pe caseta de selectare a culorii planului frontal sau a fundalului
- În panoul Culoare, faceți clic pe caseta de selectare Setare culoare plan frontal sau Setare culoare fundal.

Instrumentul Alegere culoare este disponibil când caracteristicile vă permit să selectați o culoare. De exemplu, dacă faceți clic pe specimenul de culoare din bara de opțiuni pentru anumite instrumente sau pe pipete în alte casete de dialog de ajustare a culorii.

Selectarea unei culori cu Alegere culoare Adobe

Puteți selecta o culoare prin introducerea valorilor componentelor de culoare în casetele de text HSB, RGB şi Lab sau prin utilizarea glisorului pentru culoare şi a câmpului Culoare.

Pentru a selecta o culoare cu glisorul pentru culoare şi câmpul Culoare, faceți clic pe glisorul pentru culoare sau mutați triunghiul acestuia pentru a seta o componentă de culoare. Mutați apoi reperul circular sau faceți clic în câmpul pentru culoare. Astfel sunt setate celelalte două componente de culoare.

Pe măsură ce ajustați culoarea utilizând câmpul Culoare şi glisorul pentru culoare, valorile numerice pentru diferite modele de culoare sunt ajustate în consecință. Dreptunghiul din partea dreaptă a glisorului de culoare afişează culoarea nouă în jumătatea superioară şi culoarea inițială în partea inferioară. În cazul în care culoarea nu este sigură pentru Web sau *este în afara gamei reproductibile* ⚠, sunt afişate alerte.

Puteți selecta o culoare din afara ferestrei Alegere culoare Adobe. Deplasarea cursorului în afara ferestrei documentului determină schimbarea la instrumentul Pipetă. Apoi, puteți selecta o culoare făcând clic în imagine. Culoarea selectată este afișată în Alegere culoare Adobe. Puteți muta instrumentul Pipetă oriunde pe desktop făcând clic în imagine si apoi apăsând și menținând apăsat butonul mouse-ului. Puteți selecta o culoare eliberând butonul mouse-ului.

Selectarea unei culori utilizând modelul HSB.

Utilizând modelul de culoare HSB, nuanța este specificată în câmpul culoare, ca un unghi între 0° şi 360° care corespunde unei locații pe cercul culorilor. Saturația şi luminozitatea sunt specificate procentual. În câmpul Culoare, saturația nuanței creşte de la dreapta la stânga şi luminozitatea creşte de jos în sus.

1 În Alegere culoare Adobe, selectați opțiunea H şi apoi introduceți o valoare numerică în caseta de text H sau selectați o nuanță în glisorul pentru culoare.

2 Ajustați saturația şi luminozitatea făcând clic în câmpul Culoare, deplasând reperul circular sau introducând valori numerice în casetele de text S şi B.

3 (Opțional) Selectați una dintre opțiunile S sau B pentru a afişa saturația sau luminozitatea culorii în câmpul Culoare pentru a efectua ajustări suplimentare.

Selectarea unei culori utilizând modelul RGB

Selectați o culoare specificând componentele acesteia de roşu, verde şi albastru.

1 În Alegere culoare Adobe, introduceți valori numerice în casetele de text R, G şi B. Specificați valorile componentelor între 0 şi 255 (0 pentru nicio culoare şi 255 pentru culoare pură).

2 Pentru a selecta vizual o culoare utilizând glisorul pentru culoare şi câmpul culoare, faceți clic pe R, G sau B şi apoi ajustați glisorul şi valoarea din câmpul Culoare.

Culoarea pe care faceți clic apare în glisorul pentru culoare cu valoarea 0 (niciuna pentru acea culoare) în partea inferioară şi valoarea 255 (valoarea maximă pentru acea culoare) în partea superioară. Câmpul Culoare afişează intervalul celorlalte două componente, una pe axa orizontală şi una pe axa verticală.

Selectarea unei culori utilizând modelul Lab

La selectarea unei culori bazate pe modelul de culoare Lab, valoarea L specifică luminozitatea unei culori. Valoarea A specifică cât de roşie sau verde este o culoare. Valoarea B specifică cât de albastră sau galbenă este o culoare.

1 În Alegere culoare Adobe, introduceți valori pentru L (între 0 şi 100) şi pentru A şi B (între -128 şi +127).

2 (Opțional) Utilizați glisorul pentru culoare sau câmpul Culoare pentru a ajusta culoarea.

Selectarea unei culori utilizând modelul CMYK

Puteți selecta o culoare specificând valoarea pentru fiecare componentă ca procentaj de cyan, magenta, galben şi negru.

❖ În alegere culoare Adobe, introduceți valori procentuale pentru C, M, Y şi K sau utilizați glisorul pentru culoare pentru a selecta o culoare.

Selectarea unei culori specificând o valoare hexazecimală

Puteți să alegeți o culoare specificând o valoare hexazecimală care defineşte componentele R (roşu), G (verde) şi B (albastru) ale unei culori. Cele trei perechi de numere sunt exprimate în valori între 00 (iluminare minimă) şi ff (iluminare maximă). De exemplu, 000000 este negru, ffffff este alb şi ff0000 este roşu.

❖ În Alegere culoare Adobe, introduceți o valoare hexazecimală în caseta de text Număr.

Selectarea culorilor sigure pentru Web

Culorile sigure pentru Web sunt cele 216 culori utilizate de browsere, indiferent de platformă. Browserul schimbă toate culorile din imagine cu acele culori atunci când afişează imaginea pe un ecran pe 8 biţi. Cele 216 culori sunt un subset al paletelor pe 8 biţi Mac OS. Lucrând numai cu aceste culori, puteţi fi siguri că elementul grafic pe care îl pregătiţi pentru Web nu va fi cuantizat într-un sistem setat pentru afişarea a 256 de culori.

Selectarea culorilor sigure pentru Web în Alegere culoare Adobe

❖ Selectaţi opţiunea Numai culori Web în colţul din stânga jos al instrumentului Alegere culoare. Orice culoare aleasă cu această opţiune este sigură pentru Web.

Schimbarea unei culori non-Web cu o culoare sigură pentru Web

Dacă selectaţi o culoare non-web, un cub de alertă este afişat lângă triunghiul color din Alegere culoare Adobe.

❖ Faceţi clic pe cubul de alertă pentru a selecta cea mai apropiată culoare web. (Dacă nu este afişat niciun cub, culoarea pe care o alegeţi este sigură pentru web.)

Selectarea unei culori sigure pentru Web utilizând panoul Culoare

1 Faceţi clic pe fila panoului Culoare sau selectaţi Fereastră > Culoare pentru a vizualiza panoul Culoare.

2 Alegeţi o opţiune pentru selectarea unei culori sigure pentru Web:

- Selectaţi Creare pantă sigură pentru Web din meniul paletei Culoare. Orice culoare aleasă cu această opţiune este sigură pentru Web.
- Selectaţi Glisoare culori Web din meniul panoului Culoare. În mod implicit, glisoarele pentru culoare web sar la culori sigure pentru web (indicate de bife) când le trageţi. Pentru a ocoli saltul la culoarea sigură pentru Web, apăsaţi tasta Alt şi trageţi (Windows) sau tasta Option şi trageţi (Mac OS) glisoarele.

Dacă selectaţi o culoare non-Web, un cub de alertă este afişat deasupra rampei de culoare din partea stângă a panoului Culoare. Faceţi clic pe cubul de alertă pentru a selecta cea mai apropiată culoare Web.

Selectarea unui echivalent CMYK pentru o culoare netipăribilă

Anumite culori din modelele de culoare RGB, HSB şi Lab nu pot fi tipărite deoarece nu se încadrează în gama reproductibilă şi nu au echivalente în modelul CMYK. Când selectaţi o culoare netipăribilă în caseta de dialog Alegere culoare Adobe sau în panoul Culoare, este afişat un triunghi de avertizare. Un specimen sub triunghi afişează cel mai apropiat echivalent CMYK.

***Notă:** În panoul Culoare, triunghiul de alertă nu este disponibil dacă utilizaţi Glisoarele pentru culoare Web.*

❖ Pentru a selecta cel mai apropiat echivalent CMYK, faceţi clic pe triunghiul de alertă ⚠ din caseta de dialog Alegere culoare sau din panoul Culoare.

Culorile tipăribile sunt stabilite de spaţiul de lucru CMYK curent definit de caseta de dialog Setări culoare.

Consultaţi şi

"Identificarea culorilor din afara gamei reproductibile" la pagina 172

Selectarea unei culori spot

Alegere culoare Adobe vă permite să selectaţi culori din următoarele sisteme:PANTONE MATCHING SYSTEM®, Trumatch® Swatching System™, sistemul de culori Focoltone®, sistemul Toyo Color Finder™ 1050, sistemul ANPA-Color™, sistemul de culori HKS® şi DIC Color Guide.

Pentru a vă asigura că rezultatul tipărit final are culoarea dorită, consultaţi atelierul de tipărire sau service şi selectaţi culoarea pe baza unui specimen de culoare tipărită. Producătorii recomandă achiziționarea eșantionului de specimene în fiecare an pentru a preveni estomparea cernelurilor sau alte daune.

Important: *Photoshop tipăreşte culorile spot în palete CMYK (culori de proces) în fiecare mod de imagine, cu excepţia modului bicrom. Pentru a tipări plăci cu culori spot, creaţi canale de culoare spot.*

1 Deschideţi Alegere culoare Adobe şi faceţi clic pe Biblioteci de culori.

Caseta de dialog Culori personalizate afişează culoarea cea mai apropiată de culoarea curentă selectată în Alegere culoare Adobe.

2 Pentru Carte, selectaţi o bibliotecă de culori. Consultaţi informaţiile de mai jos pentru descrierile bibliotecilor de culori.

3 Localizaţi culoarea dorită prin introducerea numărului cernelii sau prin tragerea triunghiurilor de-a lungul barei de derulare.

4 Selectaţi plasturele de culoare dorit din listă.

Consultaţi şi

"Despre culorile spot" la pagina 526

Biblioteci de culori spot

Alegere culoare Adobe acceptă următoarele sisteme de culoare:

ANPA-COLOR Utilizate de obicei pentru tipărirea ziarelor. *ANPA-COLOR ROP Newspaper Color Ink Book* conţine eşantioane de culori ANPA.

DIC Color Guide Utilizat de obicei pentru proiectele de tipărire în Japonia. Pentru informaţii suplimentare, contactaţi Dainippon Ink & Chemicals, Inc., in Tokyo, Japan.

FOCOLTONE Constă din 763 culori CMYK. Culorile Focoltone ajută la evitarea problemelor prepress de acoperire şi înregistrare, indicând supratipăririle care compun culorile. Un catalog de specimene cu specificaţii pentru culori spot și de proces, diagrame de supratipărire și un manual de marcare a machetelor sunt disponibile de la Focoltone. Pentru informaţii suplimentare, contactaţi Focoltone International, Ltd., Stafford, Marea Britanie.

Specimene HKS Utilizată pentru proiecte de tipărire în Europa. Fiecare culoare are un echivalent SMYK specific. Puteţi selecta dintre HKS E (pentru papetărie continuă), HKS K (pentru hârtie pentru ilustraţii), HKS N (pentru hârtie naturală) şi HKS Z (pentru ştiri). Sunt disponibile eşantioane de culoare pentru fiecare scală. Cataloagele şi specimenele pentru culori de proces HKS au ost adăugate la meniul sistemului de culoare.

PANTONE® Culori utilizate pentru reproducerea culorilor spot. PANTONE MATCHING SYSTEM poate randa 1.114 culori. Manualele de îndrumări şi cataloagele pentru culori PANTONE sunt tipărite pe hârtie cretată, necretată şi mată pentru a asigura vizualizarea corectă a rezultatului tipărit şi control on-press mai bun. Puteţi tipări o culoare PANTONE solidă în CMYK. Pentru a compara o culoare solidă PANTONE cu cea mai apropiată culoare de proces asociată, utilizaţi ghidul de echivalenţe între *culori solide PANTONE şi culori de proces*. Procentajele tentei de ecranare CMYK sunt tipărite sub fiecare culoare. Pentru informaţii suplimentare, contactaţi Pantone, Inc., Carlstadt, NJ (www.pantone.com).

TOYO Color Finder 1050 Costă în peste 1000 de culori bazate pe cele mai frecvente cerneluri pentru imprimantă utilizate în Japonia. Catalogul şi specimenele *TOYO Process Color Finder* au fost adăugate la meniul sistemului de culori. *TOYO Color Finder 1050 Book* conţine eşantioane tipărite ale culorilor Toyo şi este disponibil la magazinele care comercializează consumabile pentru imprimante şi prelucrare grafică. Pentru informaţii suplimentare, contactaţi Toyo Ink Manufacturing Co., Ltd., în Tokyo, Japonia.

TRUMATCH Oferă asocieri de culori CMYK previzibile, cu peste 2000 de culori generate de calculator. Culorile Trumatch acoperi spectrul vizibil al gamei reproductibile CMYK în etape pare. Culorile Trumatch afişează până la 40 de tente şi umbre pentru fiecare nuanţă, fiecare fiind creată iniţial în patru culori şi reproductibilă în patru culori pe imagesettere electronice. În plus, sunt incluse tente de gri cu patru culori, care utilizează nuanţe diferite. Pentru informaţii suplimentare, contactaţi Trumatch Inc., New York City, New York.

Schimbarea instrumentului de prelevare a culorilor

În loc să utilizaţi Alegere culoare Adobe, puteţi selecta culori utilizând instrumentul de alegere a culorilor standard al sistemului de operare al calculatorului sau un instrument de alegere a culorilor de la un terţ.

1 Selectaţi Editare > Preferinţe > General (Windows) sau Photoshop > Preferinţe > General (Mac OS).

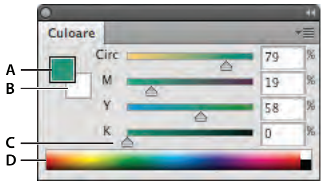
2 Selectaţi un instrument de alegere a culorii din meniul pop-up Alegere culoare şi faceţi clic pe OK.

Pentru informaţii suplimentare consultaţi documentaţia sistemului de operare.

Notă: *Pentru a reveni la Alegere culoare Adobe, selectaţi-l din meniul Alegere culoare şi Preferinţe generale.*

Prezentare generală a panoului Culoare

Panoul Culoare (Fereastră > Culoare) afişează valorile curente ale culorilor pentru culorile curente ale planului frontal şi ale fundalului. Utilizând glisoarele din panoul Culoare, puteţi edita culorile planului frontal şi fundalului utilizând diferite modele de culoare. Puteţi să selectaţi o culoare pentru planul frontal sau fundal din spectrul de culori afişate în rampa de culoare din partea inferioară a panoului.



Circ 79 %
M 19 %
Y 58 %
K 0 %

Panoul Culori
A. *Culoare plan frontal* ***B.*** *Culoare fundal* ***C.*** *Glisor* ***D.*** *Rampă culoare*

Panoul Culoare poate afişa următoarele alerte când selectaţi o culoare:

- Un semn de exclamare în interiorul unui triunghi ⚠ este afişat în partea stângă deasupra rampei de culoare când selectaţi o culoare care nu poate fi tipărită utilizând cerneluri CMYK.
- Un pătrat ▣ este afişat deasupra pantei de culoare din partea stângă când selectaţi o culoare care nu este sigură pentru Web.

Consultaţi şi

"Identificarea culorilor din afara gamei reproductibile" la pagina 172

"Moduri de culoare" la pagina 115

Schimbarea modelului de culoare al glisoarelor panoului Culoare

❖ Selectaţi o opţiune Glisoare din meniul panoului Culoare.

Schimbarea spectrului afişat în panoul Culoare

1 Selectaţi o opţiune din meniul panoului Culoare:

- Spectru RGB, spectru CMYK sau Rampă tonuri de gri pentru a afişa spectrul modelului de culoare specificat.

- Selectați Culori curente pentru afişarea spectrului de culori între culoarea curentă a planului frontal şi culoarea curentă a fundalului.

2 Pentru a afişa numai culorile sigure pentru Web, selectați Marcare sigur pentru rampă Web.

Pentru a schimba rapid spectrul unei rampe de culoare, faceți Shift-clic în rampa de culoare până când vedeți spectrul dorit.

Selectarea unei culori din panoul Culoare

1 Pentru a edita culoarea planului frontal şi pe cea a fundalului, asigurați-vă că în panoul Culoare este activă (evidențiată cu negru) caseta corespunzătoare de selectare a culorii. Pentru a activa casetele de selectare a culorii planului frontal şi fundalului, faceți clic într-o casetă.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Trageți glisoarele pentru culoare În mod prestabilit, culoarea glisorului de schimbă pe măsură ce trageți. Pentru a spori performanţele, puteți dezactiva această caracteristică deselectând Glisoare culoare dinamice în secțiunea General din caseta de dialog Preferințe.
- Introduceți valori în dreptul glisoarelor pentru culoare.
- Faceți clic pe caseta de selectare a culorii, alegeți o culoare utilizând instrumentul Alegere culoare şi faceți clic pe OK.
- Plasați cursorul deasupra rampei de culoare (acesta se transformă în pipetă) şi faceți clic pentru a preleva o culoare. Faceți Alt-clic pentru a aplica eşantionul la caseta de selectare a culorii care nu este activă.

Consultați şi

"Prezentare generală a instrumentului Alegere culoare Adobe" la pagina 125

Selectarea unei culori din panoul Specimene

Panoul Specimene (Fereastră > Specimene) stochează culorile pe care le utilizați frecvent. Puteți adăuga sau şterge culori din panou sau puteți afişa diferite biblioteci de culori pentru diverse proiecte.

- Pentru a selecta o culoare a planului frontal, faceți clic pe o culoare în panoul Specimene.
- Pentru a selecta o culoare de fundal, faceți Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pe aceasta în panoul Specimene.

***Notă:** Modificați modul de afişare al specimenelor selectând o opțiune din meniul panoului Specimene.*

Adăugarea şi ştergerea specimenelor de culoare

Specimenele de culoare pot fi adăugate sau şterse din panoul Specimene.

De asemenea, puteți adăuga un specimen de culoare din instrumentul Alegere culoare, făcând clic pe butonul Adăugare la specimene.

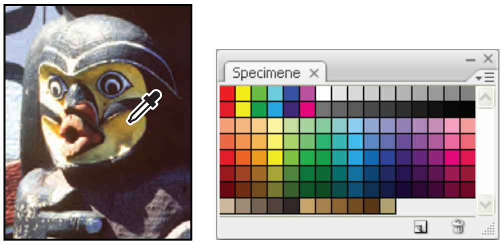
Adăugarea unei culori în panoul Specimene

1 Decideți ce culoare doriți să adăugați şi setați-o drept culoare a planului frontal.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe butonul Specimen nou în panoul Specimene. Alternativ, selectați Specimen nou din meniul panoului Specimene.

- Plasaţi cursorul deasupra unui spaţiu necompletat din rândul de jos din panoul Specimene (cursorul se transformă în instrumentul Găleată) şi faceţi clic pentru a adăuga culoarea. Introduceţi un nume pentru culoarea nouă şi faceţi clic pe OK.



Culoarea selectată din imagine (stânga) şi adăugată în panoul Specimene (dreapta)

Notă: *Culorile noi sunt salvate în fişierul de preferinţe Photoshop pentru a putea fi păstrate între sesiunile de editare. Pentru a salva permanent o culoare, salvaţi-o într-o bibliotecă.*

Ştergerea unei culori din panoul Specimene

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Trageţi un specimen pe pictograma Ştergere 🗑 .
- Menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS), poziţionaţi cursorul deasupra unui specimen (cursorul se transformă în foarfece) şi faceţi clic.

Gestionarea bibliotecilor de specimene

Bibliotecile de specimene oferă o modalitate rapidă de acces la diferite seturi de culori. Seturile personalizate de specimene pot fi salvate ca biblioteci pentru a fi reutilizate. Specimenele pot fi salvate într-un format compatibil pentru partajare cu alte aplicaţii.

Consultaţi şi

“Utilizarea Managerului Presetări” la pagina 42

“Partajarea specimenelor între aplicaţii” la pagina 133

Încărcarea sau înlocuirea unei biblioteci de specimene

❖ Selectaţi una dintre următoarele opţiuni din meniul panoului Specimene:

Încărcare specimene Adaugă o bibliotecă la setul curent de specimene Selectaţi fişierul bibliotecă pe care doriţi să-l utilizaţi şi faceţi clic pe Încărcare.

Înlocuirea specimenelor Înlocuirea listei curente cu altă bibliotecă Selectaţi fişierul bibliotecă pe care doriţi să-l utilizaţi şi faceţi clic pe Încărcare. Photoshop vă permite să salvaţi setul curent de specimene înainte de a le înlocui.

Numele unei biblioteci de culori Încarcă un sistem de culori specific listat în partea inferioară a meniului panoului Specimene. Puteţi fie să înlocuiţi, fie să adăugaţi setul curent de culori la biblioteca pe care o încărcaţi.

Salvarea unui set de specimene ca bibliotecă

1 Selectaţi Salvare specimene din meniul panoului Specimene.

2 Selectaţi o locaţie pentru biblioteca de specimene, introduceţi un nume de fişier şi faceţi clic pe Salvare.

Puteți salva biblioteca oriunde. Totuşi, dacă plasați fişierul bibliotecă în dosarul Presetări/Specimene din locația prestabilită pentru presetări, numele bibliotecii va fi afişat în partea inferioară a meniului panoului Specimene, după ce reporniți aplicația.

Revenirea la biblioteca de specimene prestabilită

❖ Selectați Resetare specimene din meniul panoului Specimene. Puteți fie să înlocuiți, fie să adăugați setul curent de culori la biblioteca de specimene prestabilită.

Partajarea specimenelor între aplicații

Puteți partaja specimene solide pe care le creați în Photoshop, Illustrator şi InDesign, salvând o bibliotecă de specimene pentru schimb. Culorile sunt afişate exact la fel în aplicații dacă setările de culori sunt sincronizate.

1 În panoul Specimene, creați specimenele de culori de proces şi spot pe care doriți să le partajați şi eliminați orice specimen pe care nu doriți să-l partajați.

***Notă:** Nu puteți partaja următoarele tipuri de specimene între aplicații: tipare, degradeuri şi specimenul Înregistrare din Illustrator sau InDesign, specimene de referințe la culori din ghiduri, HSB, XYZ, bicromie, monitorRGB, opacitate, total cerneală şi webRGB din Photoshop. Aceste tipuri de specimene sunt excluse automat când salvați specimene pentru schimb.*

2 Selectați Salvare specimene pentru schimb din meniul panoului Specimene şi salvați bibliotecile de specimene la locație uşor accesibilă.

3 Pentru Photoshop, Illustrator sau InDesign, încărcați biblioteca de specimene în panoul Specimene.

panoul Kuler

Despre panoul Kuler

Panoul Kuler™ reprezintă portalul dvs. spre grupuri de culori sau teme create de o comunitate de designeri online. Îl puteți utiliza pentru a parcurge miile de teme din Kuler™ şi a descărca unele dintre aceste teme pentru a le edita sau a le include în proiectele proprii. Puteți să utilizați panoul Kuler şi pentru a crea şi a salva teme pe care să le partajați apoi cu întreaga comunitate Kuler, prin încărcare.

Panoul Kuler este disponibil în Adobe Photoshop® CS4, Adobe Flash® Professional CS4, Adobe InDesign® CS4, Adobe Illustrator® CS4 şi Adobe Fireworks® CS4. Panoul nu este disponibil în versiunile în limba franceză ale acestor produse.

Pentru un clip video despre panoul Kuler, vizitați www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_ro.

Pentru un articol despre Kuler şi inspirația pentru culori, vizitați blogul lui Veerle Pieters, la adresa http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_kuler_update_and_color_tips/.

Parcurgerea temelor

Este necesară o conexiune la Internet pentru parcurgerea online a temelor.

Căutarea temelor

1 Selectați Fereastră > Extensii > Kuler, apoi selectați panoul Parcurgere.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- În caseta Căutare, introduceți numele unei teme, al unei etichete sau al unui creator.

***Notă:** Utilizaţi numai caractere alfanumerice (Aa-Zz, 0-9) în căutări.*

- Filtraţi rezultatele căutării prin selectarea unei opţiuni din meniurile pop-up de deasupra rezultatelor.

Vizualizarea unei teme online în Kuler

1. În panoul Parcurgere, selectaţi o temă din rezultatele căutării.
2. Faceţi clic pe triunghiul din partea dreaptă a temei şi selectaţi Vizualizare online în Kuler.

Salvarea căutărilor frecvente

1. Selectaţi opţiunea Personalizat în primul meniu pop-up din panoul Parcurgere.
2. În caseta de dialog deschisă, introduceţi şi salvaţi termenii de căutare.

Când doriţi să rulaţi o căutare, selectaţi-o din primul meniu pop-up.

Pentru a şterge o căutare salvată, selectaţi opţiunea Personalizat din meniul pop-up. Apoi goliţi căutările pe care doriţi să le ştergeţi şi faceţi clic pe Salvare.

Lucrul cu teme

Puteţi utiliza panoul Kuler pentru a crea sau a edita teme şi pentru a le include în proiectele dvs.

***Notă:** În Illustrator, puteţi crea şi edita teme utilizând caseta de dialog Editare culoare/Recolorare ilustraţie în locul panoului Creare. Pentru detalii, consultaţi Asistenţa Illustrator.*

Adăugarea unei teme la panoul Specimene din aplicaţia dvs.

1. În panoul Parcurgere, selectaţi o temă pe care doriţi să o utilizaţi.
2. Faceţi clic pe triunghiul din partea dreaptă a temei şi selectaţi Adăugare la panoul Specimene.

   Puteţi de asemenea adăuga o temă din panoul Creare făcând clic pe butonul Adăugare la Specimene din partea de jos a panoului.

Editarea unei teme

1. În panoul Parcurgere, localizaţi o temă pe care doriţi să o editaţi şi faceţi dublu clic pe temă în rezultatele căutării. Tema se deschide în panoul Creare.
2. În panoul Creare, editaţi tema utilizând instrumentele disponibile. Pentru mai multe informaţii, consultaţi subiectul următor Instrumentele din panoul Creare.
3. Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:
   - Salvaţi tema făcând clic pe butonul Salvare temă.
   - Adăugaţi tema în panoul Specimene al aplicaţiei făcând clic pe butonul Adăugare la panoul Specimene din partea de jos a panoului.
   - Încărcaţi tema în serviciul Kuler făcând clic pe butonul Încărcare din partea de jos a panoului.

Crearea instrumentelor pentru panou

Panoul Creare pune la dispoziţie o diversitate de instrumente pentru crearea sau editarea temelor.

- Selectaţi o regulă de armonie din meniul pop-up Selectare regulă. Regula de armonie utilizează culoarea de bază ca punct de pornire pentru generarea culorilor din grupul de culori. De exemplu, dacă selectaţi o culoare de bază albastru şi regula de armonie Complementar, este creat un grup de culori utilizând culoarea de bază, albastru şi culoarea sa complementară, roşu.

- Selectați regula Personalizat pentru a crea o temă utilizând ajustări cu formă liberă.
- Manipulați culorile în roata pentru culori. Pe măsura efectuării ajustărilor, regula de armonie selectată continuă să guverneze culorile generate pentru grupul de culori.
- Deplasați glisorul Luminozitate de lângă rotiță pentru a ajusta luminozitatea culorilor.
- Setați culoarea de bază prin tragerea reperului Culoare de bază (reperul de culoare cel mai mare, cu două inele) în jurul rotiței. Puteți de asemenea seta culoarea de bază prin ajustarea glisoarelor pentru culori din partea de jos a casetei de dialog.
- Setați una din cele patru culori din grupul de culori drept culoare de bază. Selectați specimenul culorii şi faceți clic pe butonul țintă de sub grupul de culori.
- Setați culoarea de plan frontal/fundal sau culoarea de tuşă/umplere a aplicației drept culoare de bază. Faceți clic pe unul din primele două butoane de sub grupul de culori.
- Eliminați o culoare din grupul de culori prin selectarea specimenului culorii şi făcând clic pe butonul Eliminare culoare de sub grupul de culori. Adăugați o culoare nouă prin selectarea unui specimen de culoare gol şi făcând clic pe butonul Adăugare culoare.
- Încercați diverse efecte de culoare prin selectarea unei noi reguli de armonie şi deplasarea marcatorilor în roata cu culori.
- Faceți dublu clic pe oricare dintre specimenele din grupul de culori pentru a seta culoarea activă (plan frontal/fundal sau tuşă/umplere) a aplicației. Dacă aplicația nu are o funcție pentru culoarea activă sau selectată, panoul Kuler setează corespunzător culoarea pentru planul frontal sau culoarea de umplere.

Capitolul 6: Gestionarea culorilor

Un sistem de gestionare a culorilor reconciliază diferenţele de culoare între dispozitive, astfel încât să aveţi certitudinea privind culorile pe care le produce în final sistemul dvs. Vizualizarea cu precizie a culorilor vă permite să luaţi decizii corecte în ceea ce priveşte culorile pe întreg parcursul fluxului de lucru, de la captarea digitală până la rezultatul final. De asemenea, gestionarea culorilor vă permite să creaţi ieşiri bazate pe standardele pentru producţia tipărită ISO, SWOP şi Japan Color.

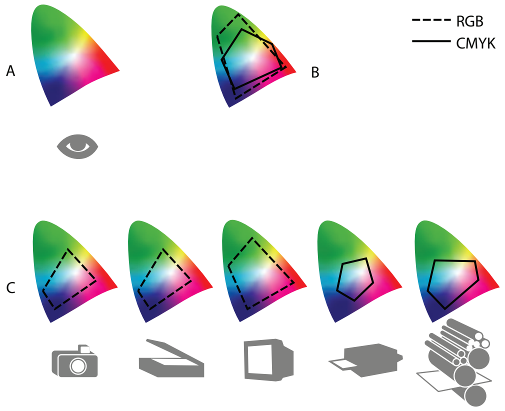
Înţelegerea gestionării culorilor

De ce culorile nu corespund uneori

Niciun dispozitiv dintr-un sistem de publicare nu poate reproduce întreaga gamă de culori care poate fi vizualizată de ochiul uman. Fiecare dispozitiv lucrează cu un spaţiu de culoare specific, care poate produce o anumită gamă sau *gamă reproductibilă* de culori.

Un model de culoare determină relaţia dintre valori, iar spaţiul de culoare defineşte semnificaţia absolută a acestor valori drept culori. Anumite modele de culoare (de exemplu, CIE L*a*b) au un spaţiu de culoare fix, deoarece sunt direct legate de modul în care oamenii percep culoarea. Aceste modele sunt descrise ca fiind *independente de dispozitiv*. Alte modele de culoare (RGB, HSL, HSB, CMYK ş.a.m.d.) pot avea numeroase spaţii de culoare diferite. Deoarece aceste modele variază cu fiecare spaţiu de culoare sau dispozitiv asociat, ele sunt descrise ca fiind *dependente de dispozitiv*.

Datorită acestor spaţii de culoare care diferă, aspectul culorilor se poate modifica când transferaţi documente între dispozitive. Variaţiile de culoare pot proveni din diferenţele dintre sursele imaginilor, din modul în care aplicaţiile software definesc culorile, din suportul pe care se realizează tipărirea (hârtia de ziar reproduce o gamă reproductibilă mai redusă decât hârtia de calitate superioară pentru reviste) sau din alte variaţii naturale, precum diferenţele de fabricaţie între monitoare sau vârsta monitorului.



Game de culori reproductibile ale diverselor dispozitive şi documente
A. *Spaţiul de culoare Lab* ***B.*** *Documente (spaţiu de lucru)* ***C.*** *Dispozitive*

Ce este un sistem de gestionare a culorilor?

Problemele de asociere a culorilor provin de la diversele dispozitive şi aplicaţii software, care utilizează spaţii de culoare diferite. O soluţie poate fi un sistem care interpretează şi transpune cu precizie culorile între dispozitive. Un sistem de gestionare a culorilor (CMS) compară spaţiul de culoare în care a fost creată o culoare cu spaţiul de culoare în care aceeaşi culoare va fi produsă ca rezultat şi efectuează reglajele necesare pentru a reprezenta culoarea cât mai consecvent posibil pe dispozitive diferite.

Un sistem de gestionare a culorilor transpune culorile cu ajutorul *profilurilor de culoare*. Un profil este o descriere matematică a spaţiului de culoare al dispozitivului. De exemplu, un profil de scaner informează sistemul de gestionare a culorilor despre modul în care scanerul “vede” culorile. Sistemul Adobe pentru gestionarea culorilor utilizează profiluri ICC, un format definit de Consorţiul Internaţional pentru Culori (International Color Consortium - ICC) drept standard multi-platformă.

Deoarece aceeaşi metodă de translatare a culorilor nu este adecvată pentru toate tipurile de grafică, un sistem de gestionare a culorilor asigură mai multe *scopuri de randare* sau metode de translatare, astfel încât să puteţi aplica metoda adecvată pentru un anumit element grafic. De exemplu, o metodă de translatare a culorilor care păstrează relaţiile corecte între culorile dintr-o fotografie efectuată în natură poate modifica culorile dintr-o siglă, care conţine tente plate de culoare.

Notă: *Nu confundaţi gestionarea culorilor cu corecţia de culoare. Un sistem de gestionare a culorilor nu va corecta o imagine care a fost salvată cu probleme tonale sau de balans de culoare. Sistemul asigură un mediu în care puteţi evalua corect imaginile, în contextul producerii lor ca rezultat final.*

Consultaţi şi

“Despre profilurile de culoare” la pagina 150

“Despre scopurile de randare” la pagina 159

Aveţi nevoie de gestionarea culorilor?

Fără un sistem de gestionare a culorilor, specificaţiile dvs. de culoare sunt dependente de dispozitiv. Este posibil să aveţi nevoie de gestionarea culorilor, dacă procesul de producţie este strict controlat pentru un sigur mediu. De exemplu, dvs. (sau furnizorul dvs. de servicii de tipărire) puteţi să ajustaţi imaginile CMYK şi să specificaţi valorile culorilor pentru un anumit set de condiţii de tipărire cunoscute.

Valoarea gestionării culorilor creşte când în procesul de producţie sunt implicate mai multe variabile. Gestionarea culorilor se recomandă când anticipaţi reutilizarea graficii color pentru suporturi de tipărire şi online, utilizând diverse tipuri de dispozitive pentru un singur suport (de exemplu, prese de tipar diferite) sau dacă administraţi mai multe staţii de lucru.

Un sistem de gestionare a culorilor vă va aduce beneficii majore dacă trebuie să realizaţi una din următoarele acţiuni:

- Obţinerea de culori previzibile şi consecvente ca rezultat de ieşire pe mai multe dispozitive care includ separaţii de culoare, pe imprimata desktop şi pe monitor. Gestionarea culorilor este utilă în special pentru ajustarea culorilor pentru dispozitivele cu o gamă reproductibilă relativ limitată, de exemplu presele de tipar de proces cu patru culori.
- Probarea virtuală exactă (previzualizare) a unui document color pe monitorul dvs. prin simularea pe monitor a unui anumit dispozitiv de ieşire. (Probarea virtuală este supusă limitărilor afişajului monitorului şi altor factori, precum condiţiile de iluminare a camerei).
- Evaluarea precisă şi încorporarea consecventă a graficii color provenite din mai multe surse diferite, care utilizează sau nu gestionarea culorilor.

- Trimiterea documentelor color către dispozitive de ieşire diferite, fără a fi necesară ajustarea manuală a culorilor în documente sau în grafica originală. Aceasta îşi arată valoarea la crearea de imagini care vor fi utilizate în final atât pentru tipărire, cât şi online.
- Tipărirea color corectă pe un dispozitiv de ieşire color necunoscut; de exemplu, puteţi stoca un document online pentru a fi tipărit la cerere, în mod consecvent, reproductibil, oriunde în lume.

Crearea unui mediu de vizualizare pentru gestionarea culorilor

Mediul dvs. de lucru influenţează modul în care vedeţi culorile pe monitor şi pe rezultatul tipărit. Pentru a obţine rezultate optime, controlaţi culorile şi lumina în mediul dvs. de lucru, efectuând următoarele acţiuni:

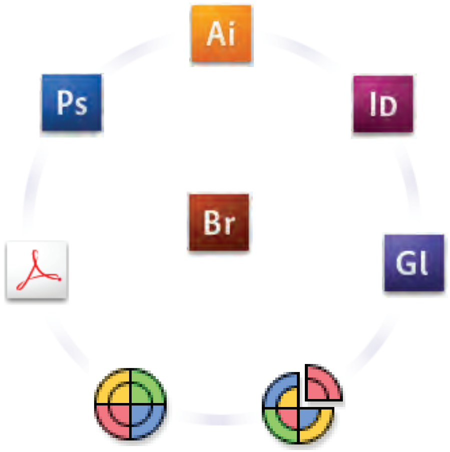
- Vizualizarea documentelor dvs. într-un mediu care asigură un nivel de iluminare şi o temperatură a culorilor consecvente. De exemplu, caracteristicile de culoare ale luminii solare se modifică în cursul zilei şi modifică inclusiv modul în care apar culorile pe ecran, astfel încât este bine să păstraţi întuneric sau să lucraţi într-o cameră fără ferestre. Pentru a elimina din iluminarea fluorescentă albastrul şi verdele nedorite, puteţi instala o sursă de lumină D50 (5000° Kelvin). De asemenea, puteţi vizualiza documentele tipărite utilizând o sursă de lumină D50.
- Vizualizaţi documentul într-o cameră cu pereţii şi plafonul în culori neutre. Culoarea unei camere poate afecta percepţia culorilor de pe monitor şi a culorilor de pe rezultatul tipărit. Cea mai bună culoare pentru camera de vizualizare este gri neutru. De asemenea, culoarea vestimentaţiei dvs. reflectată în ecranul monitorului poate afecta aspectul culorilor de pe ecran.
- Eliminaţi tiparele de fundal colorate de pe desktopul monitorului dvs. Tiparele încărcate sau strălucitoare care înconjoară un document interferează cu percepţia culorilor. Setaţi desktopul să afişeze numai griuri neutre.
- Vizualizaţi martorii documentelor în condiţiile din lumea reală în care publicul va vedea rezultatul final. De exemplu, puteţi dori să vedeţi cum arată un catalog de produse de menaj în lumina unor becuri incandescente din locuinţe sau un catalog de mobilier de birou în lumina fluorescentă din birouri. Cu toate acestea, concluziile finale în ceea ce priveşte culorile trebuie trase în condiţiile de iluminare specificate de cerinţele legale din ţara dvs. referitoare la verificarea contractuală.

Păstrarea consecvenţei culorilor

Despre gestionarea culorilor în aplicaţiile Adobe

Sistemul Adobe pentru gestionarea culorilor vă ajută să păstraţi aspectul culorilor când importaţi imagini obţinute din surse externe, când editaţi documente şi le transferaţi între aplicaţiile Adobe, precum şi când generaţi rezultatul compoziţiilor finalizate. Sistemul se bazează pe convenţiile dezvoltate de Consorţiul Internaţional pentru Culori (International Color Consortium - ICC), un grup responsabil pentru standardizarea formatelor de profiluri şi a procedurilor, astfel încât să se poată obţine culori consecvente şi exacte pe parcursul unui întreg flux de lucru.

În mod prestabilit, gestionarea culorilor este activată în aplicaţiile Adobe cu gestionarea culorilor. Dacă aţi achiziţionat Adobe Creative Suite, setările pentru culoare sunt sincronizate între aplicaţii pentru a se asigura afişarea consecventă a culorilor RGB şi CMYK. Astfel, culorile arată la fel, indiferent de aplicaţia utilizată pentru vizualizare.



Setările de culoare pentru Adobe Creative Suite sunt sincronizate într-o locaţie centrală, prin intermediul Adobe Bridge.

Dacă decideţi să modificaţi setările prestabilite, presetările uşor de utilizat vă permit să configuraţi sistemul Adobe de gestionare a culorilor, pentru a corespunde condiţiilor de ieşire comune. De asemenea, puteţi personaliza setările de culoare pentru a corespunde cerinţelor fluxului de lucru color pe care-l utilizaţi.

Reţineţi că tipurile de imagini cu care lucraţi şi cerinţele pentru rezultatul final influenţează modul în care utilizaţi gestionarea culorilor. De exemplu, există probleme diferite de consecvenţă a culorilor între un flux de lucru de tipărire la calitate foto RGB, un flux de lucru de tipărire comercial CMYK, un flux de lucru de tipărire digitală RGB/CMYK şi un flux de lucru pentru publicare pe Internet.

Paşii de bază pentru obţinerea unor culori consecvente

1. Consultaţi-vă cu partenerii dvs. de producţie (dacă este cazul) pentru a vă asigura că toate aspectele fluxului dvs. de lucru de gestionare a culorilor se integrează cu cele ale partenerilor.

Discutaţi modul în care fluxul de lucru de gestionare a culorilor va fi integrat cu grupurile dvs. de lucru şi cu furnizorii dvs. de servicii, modul în care vor fi configurate hardware-ul şi software-ul pentru a fi integrate cu sistemul de gestionare a culorilor şi nivelul de gestionare a culorilor care va fi implementat. (Vezi “Aveţi nevoie de gestionarea culorilor?” la pagina 137).

2. Calibraţi-vă monitorul şi atribuiţi-i un profil.

Un profil al monitorului este primul profil pe care trebuie să-l creaţi. Vizualizarea culorilor corecte este esenţială în cazul în care trebuie să luaţi decizii creatoare, care implică culorile pe care le specificaţi în documentul dvs. (Vezi “Calibrarea monitorului şi atribuirea unui profil” la pagina 152).

3. Adăugaţi în sistem profiluri de culoare pentru toate dispozitivele de intrare şi de ieşire pe care intenţionaţi să le utilizaţi, precum scanere şi imprimante.

Sistemul de gestionare a culorilor utilizează profiluri pentru a determina modul în care un dispozitiv produce culorile şi care sunt culorile efective din document. Profilurile dispozitivelor sunt de multe ori instalate în momentul în care adăugaţi dispozitivul în sistem. De asemenea, puteţi utiliza hardware şi software de la terţi pentru a crea profiluri mai precise pentru anumite dispozitive şi condiţii. Dacă documentul dvs. va fi tipărit în scopuri comerciale, contactaţi furnizorul de servicii pentru a stabili profilul pentru condiţia dispozitivului de tipărire sau a presei. (Vezi “Despre profilurile de culoare” la pagina 150 şi “Instalarea unui profil de culoare” la pagina 153).

4. Configuraţi gestionarea culorilor în aplicaţiile Adobe.

Setările de culoare prestabilite sunt suficiente pentru majoritatea utilizatorilor. Totuşi, setările de culoare pot fi modificate efectuând una din următoarele acţiuni:

- Dacă utilizaţi mai multe aplicaţii Adobe, utilizaţi Adobe® Bridge CS3 pentru a selecta o configuraţie standard pentru gestionarea culorilor şi sincronizaţi setările de culoare între aplicaţii înainte de a începe lucrul cu documentele. (Vezi “Sincronizarea setărilor de culoare între aplicaţiile Adobe” la pagina 140).
- Dacă utilizaţi o singură aplicaţie Adobe sau dacă doriţi să personalizaţi opţiunile avansate de gestionare a culorilor, puteţi modifica setările de culoare pentru o anumită aplicaţie. (Vezi “Configurarea gestionării culorilor” la pagina 141).

5. (Opţional) Previzualizaţi culorile utilizând un martor virtual.

După ce creaţi un document, puteţi utiliza un martor vizual pentru a previzualiza modul în care vor arăta culorile când sunt tipărite sau vizualizate pe un anumit dispozitiv. (Vezi “Despre verificarea virtuală a culorilor” la pagina 145).

***Notă:** Un martor virtual nu vă ajută prin el însuşi să previzualizaţi modul în care va arăta supratipărirea când tipăriţi pe o presă offset. Dacă lucraţi cu documente care conţin supratipărire, activaţi Previzualizare supratipărire pentru a previzualiza precis supratipăririle într-un martor virtual. Pentru Acrobat, opţiunea Previzualizare supratipărire se aplică automat.*

6. Utilizaţi gestionarea culorilor când tipăriţi şi salvaţi fişiere.

Obiectivul gestionării culorilor este păstrarea consecvenţei aspectului culorilor pentru toate dispozitivele din fluxul dvs. de lucru. Lăsaţi activate opţiunile de gestionare a culorilor când tipăriţi documente, salvaţi fişiere şi pregătiţi fişiere pentru vizualizare online. (Vezi “Tipărirea cu gestionarea culorilor” la pagina 148 şi “Gestionarea culorilor documentelor pentru vizualizarea online” la pagina 144).

Sincronizarea setărilor de culoare între aplicaţiile Adobe

Dacă utilizaţi Adobe Creative Suite, puteţi utiliza Adobe Bridge pentru sincronizarea automată a setărilor de culoare între aplicaţii. Această sincronizare asigură un aspect identic al culorilor în toate aplicaţiile Adobe cu gestionarea culorilor.

În cazul în care setările de culoare nu sunt sincronizate, în partea de sus a casetei de dialog Setări pt. culoare din fiecare aplicaţie este afişat un mesaj de avertisment. Adobe vă recomandă să sincronizaţi setările de culoare înainte de a începe lucrul cu documente noi sau existente.

1 Deschideţi aplicaţia Bridge.

Pentru a deschide Bridge dintr-o aplicaţie Creative Suite, selectaţi Fişier > Parcurgere. Pentru a deschide direct Bridge, selectaţi Adobe Bridge din meniul Start (Windows) sau faceţi dublu clic pe pictograma Adobe Bridge (Mac OS).

2 Selectaţi Editare > Setări pt. culoare Creative Suite.

3 Selectaţi o setare pentru culoare din listă, apoi faceţi clic pe Aplicare.

Dacă niciuna din setările prestabilite nu satisface cerinţele dvs., selectaţi Afişare listă expandată de fişiere cu setări pentru culoare, pentru a vizualiza setări suplimentare. Pentru a instala un fişier cu setări personalizate, de exemplu un fişier pe care l-aţi primit de la un furnizor de servicii de tipărire, faceţi clic pe Afişare fişiere de setări pentru culoare salvate.

Configurarea gestionării culorilor

1 Efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- (Illustrator, InDesign, Photoshop) Selectaţi Editare > Setări pt. culoare.
- (Acrobat) Selectaţi categoria Gestionare culori din caseta de dialog Preferinţe.

2 Selectaţi o setare de culoare din meniul Setări şi faceţi clic pe OK.

Setarea pe care o selectaţi stabileşte care sunt spaţiile de lucru de gestionare a culorilor utilizate de aplicaţie, ce se întâmplă când deschideţi şi importaţi fişiere cu profiluri încorporate şi modul în care sistemul de gestionare a culorilor converteşte culorile. Pentru a vizualiza descrierea unei setări, selectaţi setarea, apoi poziţionaţi cursorul deasupra numelui acesteia. Descrierea apare în partea de jos a casetei de dialog.

Notă: *Setările Acrobat pentru culoare sunt un subset al setărilor utilizate de InDesign, Illustrator şi Photoshop.*

În anumite situaţii, de exemplu când un furnizor de servicii vă furnizează un profil de ieşire personalizat, poate fi necesar să personalizaţi anumite opţiuni din caseta de dialog Setări pt. culoare. Totuşi, personalizarea este recomandată numai utilizatorilor avansaţi.

Notă: *Dacă lucraţi cu mai multe aplicaţii Adobe, se recomandă insistent să sincronizaţi setările pentru culoare între aplicaţii. (Vezi "Sincronizarea setărilor de culoare între aplicaţiile Adobe" la pagina 140).*

Consultaţi şi

"Personalizarea setărilor pentru culoare" la pagina 156

Modificarea aspectului negrului CMYK (Illustrator, InDesign)

Negrul CMYK pur (K=100) apare ca negru de fum (sau negru bogat) când este vizualizat pe ecran, tipărit la o imprimantă non-Postscript sau exportat într-un format de fişier RGB. Dacă preferaţi să vedeţi diferenţa dintre negru pur şi negru bogat, aşa cum va apărea la tipărirea pe o presă comercială, puteţi modifica preferinţele pentru Previzualizare aspect de negru. Aceste preferinţe nu modifică valorile culorilor dintr-un document.

1 Selectaţi Editare > Preferinţe > Previzualizare aspect de negru (Windows) sau [*nume aplicaţie*] > Preferinţe > Previzualizare aspect de negru (Mac OS).

2 Selectaţi o opţiune pentru Pe ecran:

Afişare precisă toate nuanţele de negru Afişează negrul CMYK pur ca gri închis. Această setare vă permite să vedeţi diferenţa dintre negru pur şi negru bogat.

Afişare toate nuanţele de negru ca negru bogat Afişează negrul CMYK pur ca negru de fum (RGB=000). Această setare face ca negrul pur şi negrul bogat să arate la fel pe ecran.

3 Selectaţi o opţiune pentru Tipărire/Export:

Ieşire precisă toate nuanţele de negru Când tipăriţi la o imprimantă desktop non-PostScript sau când exportaţi într-un format de fişier RGB, se produce la ieşire negru CMYK pur, ca şi cum ar fi utilizate numerele de culori din document. Această setare vă permite să vedeţi diferenţa dintre negru pur şi negru bogat.

Ieşire toate nuanţele de negru ca negru bogat Când tipăriţi la o imprimantă desktop non-PostScript sau când exportaţi într-un format de fişier RGB, se produce la ieşire negru CMYK pur ca negru de fum (RGB=000). Această setare face ca negrul pur şi negrul bogat să arate la fel.

Gestionarea culorilor spot şi a culorilor de proces

Când este activată gestionarea culorilor, orice culoare pe care o aplicaţi sau o creaţi într-o aplicaţie Adobe cu gestionarea culorilor utilizează în mod automat un profil de culoare care corespunde documentului. În cazul în care comutaţi modurile de culoare, sistemul de gestionare a culorilor utilizează profilurile corespunzătoare pentru a translata culorile la noul model de culoare pe care l-aţi selectat.

Reţineţi următoarele îndrumări pentru lucrul cu culori de proces şi culori spot:

- Selectaţi un spaţiu de lucru CMYK care corespunde cu condiţiile de ieşire CMYK pentru a vă asigura că puteţi defini şi vizualiza cu acurateţe culorile de proces.
- Selectaţi culorile dintr-o bibliotecă de culori. Aplicaţiile Adobe sunt livrate cu mai multe biblioteci de culori standard, pe care le puteţi încărca utilizând meniul panoului Specimene.
- (Illustrator şi InDesign) Activaţi Previzualizare supratipărire pentru a obţine o previzualizare precisă şi consecventă a culorilor spot.
- (Acrobat, Illustrator şi InDesign) Utilizaţi valorile Lab (setarea prestabilită) pentru a afişa culorile spot predefinite (de exemplu, culorile din bibliotecile TOYO, PANTONE, DIC şi HKS) şi pentru a converti aceste culori în culori de proces. Utilizarea valorilor Lab asigură precizia maximă şi garantează afişarea consecventă a culorilor în toate aplicaţiile Creative Suite. Dacă doriţi ca afişarea şi tipărirea acestor culori să corespundă cu versiunile Illustrator sau InDesign anterioare, utilizaţi valori echivalente CMYK. Pentru instrucţiuni privind comutarea între valorile Lab şi valorile CMYK pentru culorile spot, consultaţi asistenţa pentru Illustrator sau InDesign.

Notă: *Gestionarea culorilor spot oferă o aproximare bună a culorilor spot pe dispozitivul dvs. de verificare şi pe monitor. Cu toate acestea, este dificilă reproducerea exactă a unei culori spot pe un monitor sau pe un dispozitiv de verificare, deoarece multe cerneluri pentru culori spot nu se încadrează în gama reproductibilă a multora din aceste dispozitive.*

Gestionarea culorilor imaginilor importate

Gestionarea culorilor imaginilor importate (Illustrator, InDesign)

Modul în care imaginile importate sunt integrate în spaţiul de culoare al unui document depinde de existenţa sau inexistenţa unui profil încorporat al imaginii:

- Când importaţi o imagine care nu conţine niciun profil, aplicaţia Adobe utilizează profilul curent al documentului pentru a defini culorile din imagine.
- Când importaţi o imagine care conţine un profil încorporat, politicile pentru culori din caseta de dialog Setări pt. culoare stabilesc modul în care aplicaţia Adobe tratează profilul.

Consultaţi şi

"Opţiuni pentru regula de gestionare a culorilor" la pagina 158

Utilizarea unui flux de lucru CMYK sigur

Un flux de lucru CMYK sigur asigură păstrarea numerelor de culori CMYK pe tot parcursul fluxului de lucru până la dispozitivul final de ieşire, spre deosebire de conversia culorilor de către sistemul de gestionare a culorilor. Acest flux de lucru este benefic dacă doriţi să adoptaţi incremental practicile de gestionare a culorilor. De exemplu, puteţi utiliza profilurile CMYK pentru a verifica virtual sau real documentele, fără a exista posibilitatea producerii unor conversii accidentale de culoare la obţinerea rezultatului final.

Illustrator şi InDesign acceptă în mod prestabilit un flux de lucru CMYK sigur. Prin urmare, când deschideţi sau importaţi o imagine CMYK cu un profil încorporat, aplicaţia ignoră profilul şi păstrează numerele de culori iniţiale. Dacă doriţi ca aplicaţia să ajusteze numerele de culori pe baza unui profil încorporat, modificaţi regula privitoare la culorile CMYK la valoarea Păstrare profiluri încorporate în caseta de dialog Setări pt. culoare. Puteţi restaura rapid fluxul de lucru CMYK sigur prin modificarea regulii privitoare la culorile CMYK înapoi, la valoarea Păstrare numere (Ignorare profiluri legate).

Puteţi suprascrie setările pentru fluxul de lucru CMYK sigur când tipăriţi un document sau când îl salvaţi în format Adobe PDF. Totuşi, acest lucru poate cauza re-separarea culorilor. De exemplu, obiectele cu negru CMYK pur pot fi separate din nou ca negru bogat. Pentru informaţii suplimentare despre opţiunile de gestionare a culorilor la tipărirea şi salvarea fişierelor PDF, consultaţi asistenţa.

Consultaţi şi

"Opţiuni pentru regula de gestionare a culorilor" la pagina 158

Pregătirea graficii importate pentru gestionarea culorilor

Utilizaţi următoarele îndrumări cu caracter general pentru pregătirea graficii în vederea aplicării gestionării culorilor în aplicaţiile Adobe:

- Încorporaţi un profil compatibil cu ICC când salvaţi fişierul. Formatele de fişiere care acceptă profiluri încorporate sunt JPEG, PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign) Photoshop EPS, Large Document Format şi TIFF.
- Dacă intenţionaţi să reutilizaţi un element grafic color pentru mai multe dispozitive sau suporturi de ieşire, de exemplu imprimantă, video şi Web, pregătiţi elementul grafic utilizând culorile Lab sau RGB ori de câte ori este posibil. Dacă trebuie să salvaţi într-un model de culoare, altul decât RGB sau Lab, păstraţi o copie a elementului grafic iniţial. Modelele de culoare RGB şi Lab reprezintă game reproductibile de culori, mai cuprinzătoare decât pot să reproducă majoritatea dispozitivelor, reţinând cât mai multe informaţii posibile referitoare la culori înainte de a le translata într-o gamă reproductibilă de ieşire mai puţin cuprinzătoare.

Consultaţi şi

"Încorporarea unui profil de culoare" la pagina 153

Vizualizarea sau schimbarea profilurilor pentru imaginile bitmap importate (InDesign)

InDesign vă permite să vizualizaţi, să suprascrieţi sau să dezactivaţi profilurile pentru imaginile bitmap importate. Acest lucru se poate dovedi necesar când importaţi o imagine care nu conţine niciun profil sau conţine un profil încorporat incorect. De exemplu, dacă profilul prestabilit creat de producătorul scanerului a fost încorporat, dar dvs. aţi generat ulterior un profil personalizat, puteţi atribui profilul nou.

1 Efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Dacă elementul grafic se află deja în machetă, selectaţi-l, apoi selectaţi Obiect > Setări pt. culoare imagine.
- Dacă sunteţi pe punctul de a importa grafică, selectaţi Fişier > Plasare, apoi selectaţi Afişare opţiuni de import, selectaţi şi deschideţi fişierul, apoi selectaţi fila Culoare.

2 Pentru Profil, selectaţi profilul sursă care va fi aplicat elementelor grafice din documentul dvs. Dacă în document este deja încorporat un profil, numele acestui profil apare în partea superioară a meniului Profil.

3 (Opţional) Selectaţi un scop de randare şi faceţi clic pe OK. În majoritatea cazurilor, cel mai bine este să utilizaţi scopul de randare prestabilit.

***Notă:** De asemenea, puteți vizualiza sau schimba profilurile pentru obiecte în Acrobat.*

Consultați şi

"Conversia culorilor documentelor la un alt profil (Photoshop)" la pagina 155

Gestionarea culorilor documentelor pentru vizualizarea online

Gestionarea culorilor documentelor pentru vizualizarea online

Gestionarea culorilor pentru vizualizarea online diferă foarte mult în raport cu gestionarea culorilor pentru suporturile tipărite. În cazul suporturilor tipărite aveți mult mai mult control asupra aspectului documentului final. În cazul suporturilor online, documentul dvs. este afişat pe o gamă vastă de monitoare şi sisteme de afişare video necalibrate, ceea ce limitează în mod semnificativ controlul asupra consecvenței culorilor.

Când gestionați culorile documentelor care vot fi vizualizate exclusiv pe Web, Adobe vă recomandă să utilizați spațiul de culoare sRGB. sRGB este spațiul de lucru prestabilit pentru majoritatea setărilor pentru culoare Adobe, dar puteți verifica dacă a fost selectat spațiul de lucru sRGB în caseta de dialog Setări pt. culoare (Photoshop, Illustrator, InDesign) sau în preferințele pentru gestionarea culorilor (Acrobat). Cu spațiul de lucru setat la sRGB, toate elementele grafice RGB pe care le creați vor utiliza sRGB ca spațiu de culoare.

Când lucrați cu imagini care au un profil de culoare încorporat, altul decât sRGB, trebuie să efectuați conversia culorilor imaginii la sRGB înainte a salva imaginea pentru a fi utilizată pe Web. Dacă doriți ca aplicația să convertească automat culorile la sRGB când deschideți imaginea, selectați Conversie la spațiul de lucru ca regulă de gestionare a culorilor RGB. (Asigurați-vă că spațiul dvs. de lucru RGB este setat la sRGB). În Photoshop şi InDesign puteți efectua manual conversia culorilor la sRGB, utilizând comanda Editare > Conversie la profil.

***Notă:** În InDesign, comanda Conversie la profil converteşte culorile numai pentru obiectele native, neplasate din document.*

Consultați şi

"Despre spațiile de lucru pentru culori" la pagina 156

"Opțiuni pentru regula de gestionare a culorilor" la pagina 158

Gestionarea culorilor PDF-urilor pentru vizualizarea online

Când exportați fişiere PDF, puteți opta pentru încorporarea profilurilor. Fişierele PDF cu profiluri încorporate reproduc în mod consecvent culorile în Acrobat versiunea 4.0 sau versiunile ulterioare, rulând într-un sistem de gestionare a culorilor configurat corespunzător.

Rețineți că profilurile de culoare încorporate cresc dimensiunea fişierelor PDF. Profilurile RGB sunt de obicei mici (în jur de 3K); totuşi, profilurile CMYK pot avea dimensiuni cuprinse între 0,5 şi 2 MB.

Consultați şi

"Tipărirea cu gestionarea culorilor" la pagina 148

Gestionarea culorilor documentelor HTML pentru vizualizarea online

Multe dintre browserele Web nu acceptă gestionarea culorilor. Dintre browserele care acceptă gestionarea culorilor, nu toate pot fi considerate ca gestionând culorile, deoarece aceste browsere pot rula pe sisteme ale căror monitoare nu sunt calibrate. În plus, puţine pagini Web conţin imagini cu profiluri încorporate. Dacă administraţi un mediu cu un nivel ridicat de control, de exemplu reţeaua Intranet a unui studio de design, puteţi atinge un anumit grad de gestionare a culorilor pentru imagini în documentele HTML, prin dotarea fiecărei persoane cu un browser care acceptă gestionarea culorilor şi prin calibrarea tuturor monitoarelor.

Utilizând spaţiul de culoare sRGB, puteţi aproxima modul în care vor arăta culorile pe monitoare necalibrate. Totuşi, deoarece reproducerea culorilor diferă pe fiecare monitor necalibrat, nu veţi putea anticipa gama reală de variaţii potenţiale la afişare.

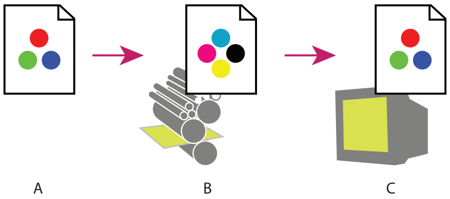
Verificarea culorilor

Despre verificarea virtuală a culorilor

Într-un flux de lucru tradiţional pentru publicare, realizaţi un martor tipărit al documentului, pentru a previzualiza modul în care arată culorile când sunt reproduse pe un anumit dispozitiv de ieşire. Într-un flux de lucru cu gestionarea culorilor, puteţi utiliza precizia profilurilor de culoare pentru verificarea virtuală a documentului dvs. direct pe monitor. Puteţi afişa o previzualizare pe ecran a modului în care vor arăta culorile documentului dvs. când acesta este reprodus pe un anumit dispozitiv de ieşire.

Reţineţi că gradul de fiabilitate care se poate acorda martorului virtual depinde de calitatea monitorului, de profilurile acestuia şi ale dispozitivelor de ieşire şi de condiţiile de iluminare ambiantă oferite de mediul de lucru.

Notă: *Un martor virtual nu vă ajută prin el însuşi să previzualizaţi modul în care va arăta supratipărirea când tipăriţi pe o presă offset. Dacă lucraţi cu documente care conţin supratipărire, activaţi Previzualizare supratipărire pentru a previzualiza precis supratipăririle într-un martor virtual. Pentru Acrobat, opţiunea Previzualizare supratipărire se aplică automat.*



Utilizarea unui martor virtual pentru a previzualiza pe monitorul dvs. rezultatul final al unui document
A. *Documentul este creat în spaţiul său de culoare.* ***B.*** *Valorile culorilor documentului sunt translatate în spaţiul de culoare al profilului martorului selectat (de obicei, profilul dispozitivului de ieşire).* ***C.*** *Monitorul afişează interpretarea profilului martorului pentru valorile culorilor documentului.*

Culori pentru verificare virtuală

1 Selectaţi Vizualizare > Configurare martor şi efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Selectaţi o presetare care corespunde condiţiei de ieşire pe care doriţi s-o simulaţi.
- Selectaţi Personalizat (Photoshop şi InDesign) sau Personalizare (Illustrator) pentru a crea o configuraţie de martor personalizată pentru o anumită condiţie de ieşire. Această opţiune este recomandată pentru a realiza cea mai precisă previzualizare a aspectului documentului tipărit.

2 Selectaţi Vizualizare > Martor culori pentru a activa/dezactiva afişarea martorului virtual. Când martorul virtual este activat, lângă comanda Martor culori apare o bifă, iar în partea de sus a ferestrei documentului apare numele presetării martorului sau al profilului.

Pentru a compara culorile din imaginea iniţială cu culorile din martorul virtual, deschideţi documentul într-o fereastră nouă înainte de a configura martorul virtual.

Presetările martorului virtual

CMYK de lucru Creează un martor virtual de culori utilizând spaţiul de lucru CMYK curent, aşa cum este acesta definit în caseta de dialog Setări pt. culoare.

CMYK document (InDesign) Creează un martor virtual de culori, utilizând profilul CMYK al documentului.

Placa de lucru cyan, placa de lucru magenta, placa de lucru galben, placa de lucru negru sau plăcile de lucru CMY (Photoshop) Creează un martor virtual de culori de cerneluri CMYK specifice, utilizând spaţiul de lucru CMYK curent.

Macintosh RGB sau Windows RGB (Photoshop şi Illustrator) Creează un martor virtual de culori într-o imagine utilizând un monitor standard Mac OS sau Windows ca spaţiu pentru profilul martor care trebuie simulat. Ambele opţiuni se bazează pe principiul că dispozitivul simulat va afişa documentul dvs. fără a utiliza gestionarea culorilor. Niciuna dintre opţiuni nu este disponibilă pentru documentele Lab sau CMYK.

RGB monitor (Photoshop şi Illustrator) Creează un martor virtual de culori într-un document RGB utilizând spaţiul de culoare curent al monitorului dvs. ca spaţiu de profil martor. Această opţiune se bazează pe principiul că dispozitivul simulat va afişa documentul dvs. fără a utiliza gestionarea culorilor. Această opţiune nu este disponibilă pentru documentele Lab sau CMYK.

Cecitate cromatică (Photoshop şi Illustrator) Creează un martor virtual care reflectă culorile vizibile pentru o persoană care suferă de cecitate cromatică. Cele două opţiuni pentru martori virtuali, Protanopia şi Deuteranopia, aproximează percepţia culorilor pentru cele mai comune forme de cecitate cromatică. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi “Martori virtuali pentru cecitate cromatică·(Photoshop şi Illustrator)” la pagina 147.

Opţiuni pentru martorul virtual personalizat

Dispozitiv de simulat Specifică profilul pentru culoare al dispozitivului pentru care doriţi să creaţi martorul. Utilitatea profilului selectat depinde de precizia cu care acest profil descrie comportamentul dispozitivului. De multe ori, profilurile personalizate pentru anumite combinaţii de hârtie şi imprimantă creează cel mai exact martor virtual.

Păstrare numere CMYK sau Păstrare numere RGB Simulează modul în care vor apărea culorile fără a fi convertite la spaţiul de culoare al dispozitivului de ieşire. Această opţiune este deosebit de utilă când urmaţi un flux de lucru CMYK sigur.

Scop randare (Photoshop şi Illustrator) Când opţiunea Păstrare numere este nebifată, specifică un scop de randare pentru conversia culorilor la dispozitivul pe care încercaţi să-l simulaţi.

Utilizare Compensare punct de negru (Photoshop) Asigură păstrarea detaliilor de umbrire din imagine prin simularea întregii game dinamice a dispozitivului de ieşire. Selectaţi această opţiune când intenţionaţi să utilizaţi compensarea punctului de negru la tipărire (ceea ce se recomandă în majoritatea cazurilor).

Simulare culoare hârtie Simulează albul murdar al hârtiei reale, în conformitate cu profilul martorului. Nu toate profilurile acceptă această opţiune.

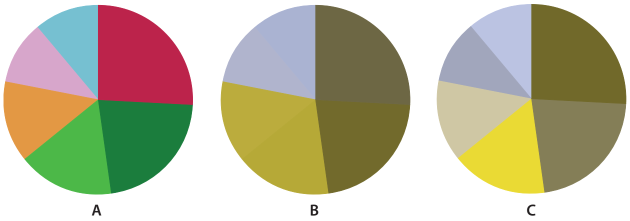
Simulare cerneală neagră Simulează griul întunecat pe care-l obţineţi efectiv pe majoritatea imprimantelor în locul negrului solid, în conformitate cu profilul martorului. Nu toate profilurile acceptă această opţiune.

În Photoshop, dacă doriți ca setarea martorului personalizat să fie configurarea prestabilită a martorului pentru toate documentele, închideți toate documentele înainte de a selecta comanda Vizualizare > Configurare martor > Personalizat.

Martori virtuali pentru cecitate cromatică·(Photoshop şi Illustrator)

Color Universal Design (CUD) asigură comunicarea exactă a informațiilor grafice către persoanele cu diferite tipuri de deficiențe de percepție a culorilor, inclusiv persoanele care suferă de cecitate cromatică. Mai multe țări au norme care impun afişarea de elemente grafice conforme CUD în locurile publice.

Cele mai comune tipuri de cecitate cromatică sunt protanopia (incapacitatea de a vedea culoarea roşie) şi deuteranopia (incapacitatea de a vedea culoarea verde). Cel puțin o treime din persoanele care suferă de cecitate cromatică sunt complet incapabile de a vedea culoarea roşu sau verde; majoritatea celorlalți prezintă însă forme mai uşoare de cecitate cromatică.



A. *Imagine originală* ***B.*** *Martor pentru cecitate cromatică* ***C.*** *Design optimizat*

Pentru a stabili dacă un document este conform CUD, efectuați următoarele acțiuni:

1 Convertiți documentul în modul de culoare RGB, care oferă cei mai exacți martori virtuali pentru cecitate cromatică.

2 (Opțional) Pentru a vizualiza simultan documentul original şi un martor virtual, selectați Fereastră > Fereastră nouă (Illustrator) sau Fereastră > Aranjare > Fereastră nouă (Photoshop).

3 Selectați Vizualizare > Configurare probă > Cecitate cromatică şi apoi alegeți fie tipul Protanopie, fie tipul Deuteranopie. (Pentru a respecta CUD, verificați documentul în ambele vizualizări.)

În Photoshop, puteți tipări proba. Pentru informații suplimentare, căutați “Tipărirea unui martor fizic” în Asistență Photoshop.

Dacă obiectele sunt greu de distins în martorii pentru cecitate cromatică, ajustați designul prin următoarele metode:

- Modificați luminozitatea sau nuanța culorilor:
  - Roşul pur tinde să pară întunecat şi murdar; roşul-oranj este mai uşor de recunoscut.
  - Verdele-albăstrui este mai puțin confuz decât verdele-gălbui.
  - Griul poate fi confundat cu magenta, roz pal, verde pal sau verde-smarald.
  - Evitați următoarele combinații ori de câte ori este posibil: roşu şi verde; galben şi verde deschis; albastru deschis şi roz; albastru închis şi violet.
- Aplicați diverse modele sau forme.
- Adăugați chenare mari albe, negre sau închise la culoare pe limitele dintre culori.
- Utilizați familii sau stiluri de fonturi diferite.

Salvarea sau încărcarea unei configurații de martor personalizate

1 Selectați Vizualizare > Configurare martor > Personalizat.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a salva o configurație de martor prestabilită, faceți clic pe Salvare. Pentru a vă asigura că noua presetare apare în meniul Vizualizare > Configurare martor, salvați presetarea în locația prestabilită.
- Pentru a încărca o configurație de martor personalizată, faceți clic pe Încărcare.

Culori pentru verificare virtuală (Acrobat)

1 Selectați Avansat > Producție tipărită > Previzualizare rezultat.

2 Din meniul Profil simulare, selectați profilul de culoare al unui anumit dispozitiv de ieşire.

3 Selectați o opțiune de verificare virtuală:

Simulare cerneală neagră Simulează griul întunecat pe care-l obțineți efectiv pe majoritatea imprimantelor în locul negrului solid, în conformitate cu profilul martorului. Nu toate profilurile acceptă această opțiune.

Simulare culoare hârtie Simulează albul murdar al hârtiei reale, în conformitate cu profilul martorului. Nu toate profilurile acceptă această opțiune.

Gestionarea culorilor documentelor la tipărire

Tipărirea cu gestionarea culorilor

Opțiunile de gestionare a culorilor pentru tipărire vă permit să specificați modul în care doriți ca aplicațiile Adobe să trateze datele imaginilor, astfel încât imprimanta să tipărească culori consecvente cu cele de pe monitor. Opțiunile pentru tipărirea documentelor cu gestionarea culorilor depind de aplicația Adobe utilizată şi de dispozitivul de ieşire selectat. În general, pentru manipularea culorilor în timpul tipăririi aveți la dispoziție următoarele opțiuni:

- Lăsați imprimanta să determine culorile.
- Lăsați aplicația să determine culorile.
- (Photoshop şi InDesign) Nu utilizați gestionarea culorilor. În acest flux de lucru nu are loc nicio conversie de culoare. De asemenea, puteți avea nevoie să dezactivați gestionarea culorilor în driverul de imprimantă. Această metodă se utilizează în principal pentru tipărirea de ținte de test sau pentru generarea de profiluri personalizate.

Determinarea de către imprimantă a culorilor la tipărire

În acest flux de lucru, aplicația nu efectuează conversii de culoare, dar trimite la dispozitivul de ieşire toate informațiile necesare pentru efectuarea conversiilor. Această metodă este convenabilă când tipăriți pe imprimante foto cu jet de cerneală, deoarece fiecare combinație de tip de hârtie, rezoluție de tipărire şi alți parametri de tipărire (de exemplu, tipărirea de mare viteză) necesită un alt profil. Majoritatea imprimantelor foto cu jet de cerneală sunt livrate cu profiluri relativ precise integrate în driver, astfel încât opțiunea de a lăsa imprimanta să selecteze profilul adecvat conduce la economie de timp şi reduce sau chiar elimină greşelile. De asemenea, această metodă se recomandă în cazul în care nu sunteți familiarizat cu gestionarea culorilor.

Dacă selectați această metodă, este foarte important să setați opțiunile de tipărire şi să activați gestionarea culorilor în driverul de imprimantă. Pentru instrucțiuni suplimentare, consultați asistența.

Dacă selectaţi o imprimantă PostScript, puteţi utiliza beneficia de *gestionarea culorilor PostScript*. Gestionarea culorilor PostScript face posibilă ieşirea compozită sau separaţia culorilor la procesorul de imagini raster (RIP) - proces denumit *separaţie in-RIP*, astfel încât un program nu trebuie decât să specifice parametrii pentru separaţie şi să lase dispozitivul să calculeze valorile finale ale culorilor. Fluxurile de lucru de ieşire cu gestionarea culorilor PostScript necesită un dispozitiv de ieşire care acceptă gestionarea culorilor PostScript utilizând PostScript nivelul 2, versiunea 2017 sau o versiune ulterioară, sau PostScript nivelul 3.

Determinarea de către aplicaţie a culorilor la tipărire

În cadrul acestui flux de lucru, aplicaţia efectuează toate conversiile de culoare, generând datele despre culori specifice unui dispozitiv de ieşire. Aplicaţia utilizează profilurile de culoare atribuite pentru a converti culorile la gama reproductibilă a dispozitivului de ieşire şi trimite valorile rezultate către dispozitivul de ieşire. Precizia acestei metode depinde de precizia profilului de imprimantă selectat. Utilizaţi acest flux de lucru când aveţi profiluri ICC personalizate pentru fiecare combinaţie specifică imprimantă - cerneală - hârtie.

Dacă selectaţi această opţiune, este foarte important să dezactivaţi gestionarea culorilor în driverul de imprimantă. Opţiunea de a lăsa aplicaţia şi driverul de imprimantă să gestioneze simultan culorile la tipărire are ca rezultat obţinerea de culori imprevizibile. Pentru instrucţiuni suplimentare, consultaţi asistenţa.

Obţinerea de profiluri personalizate pentru imprimantele desktop

În cazul în care profilurile de ieşire livrate cu imprimanta nu produc rezultate satisfăcătoare, puteţi obţine profiluri personalizate în următoarele moduri:

- Achiziţionaţi un profil pentru tipul de imprimantă şi tipul de hârtie utilizate. Aceasta este, de obicei, metoda cea mai rapidă şi cea mai puţin costisitoare.
- Achiziţionaţi un profil pentru imprimanta şi hârtia specifice. Această metodă implică tipărirea unei ţinte de creare a profilului pe imprimanta şi hârtia dvs. şi livrarea respectivei ţinte către o firmă care va crea un profil specific. Această metodă este mai scumpă decât achiziţionare unui profil standard, dar poate oferi rezultate mai bune, deoarece compensează toate diferenţele de fabricaţie care afectează imprimantele.
- Creaţi-vă propriul profil, utilizând un sistem pe bază de scaner. Această metodă implică utilizarea unui software de creare de profiluri şi a scanerului pentru a scana ţinta de creare a profilului. Metoda poate oferi rezultate excelente pentru hârtii cu suprafaţă mată, dar nu şi pentru hârtii lucioase. (Hârtiile lucioase conţin de obicei agenţi de luciu fluorescenţi, care arată diferit după scanare, comparativ cu aspectul la lumina camerei).
- Creaţi-vă propriul profil utilizând un instrument hardware pentru crearea de profiluri. Această metodă este scumpă, dar poate oferi cele mai bune rezultate. Un instrument hardware de calitate poate crea un profil precis chiar şi în cazul hârtiilor lucioase.
- Cu un software pentru editarea profilurilor puteţi edita un profil creat cu una din metodele anterioare. Acest software se poate dovedi complex în ceea ce priveşte utilizarea, dar vă permite să corectaţi problemele unui profil sau pur şi simplu să ajustaţi un profil pentru a produce rezultatele pe care le doriţi.

Consultaţi şi

“Instalarea unui profil de culoare” la pagina 153

Gestionarea culorilor în fişierele PDF pentru tipărire

Când creaţi fişiere Adobe PDF pentru tipărire comercială, puteţi specifica modul în care sunt reprezentate informaţiile despre culori. Cel mai facil mod de a realiza acest lucru este să utilizaţi un standard PDF/X; totuşi, puteţi specifica şi manual opţiunile de tratare a culorilor în secţiunea Ieşire din caseta de dialog PDF. Pentru informaţii suplimentare despre PDF/X şi despre modul de creare a fişierelor PDF, consultaţi asistenţa.

În general, pentru tratarea culorilor la crearea fişierelor PDF aveţi la dispoziţie următoarele opţiuni:

- (PDF/X-3) Nu realizează conversia culorilor. Utilizaţi această metodă când creaţi un document care va fi tipărit sau afişat pe diverse dispozitive sau pe dispozitive necunoscute. Dacă selectaţi un standard PDF/X-3, profilurile de culoare sunt încorporate automat în PDF.
- (PDF/X-1a) Converteşte toate culorile la spaţiul de culoare CMYK destinaţie. Utilizaţi această metodă dacă doriţi să creaţi un fişier gata de tipar, care nu mai necesită alte conversii de culoare. Dacă selectaţi un standard PDF/X-1a, niciun profil nu este încorporat în PDF.
- (Illustrator şi InDesign) Converteşte culorile care au profiluri încorporate la spaţiul de culoare destinaţie, dar păstrează numerele pentru culorile fără profiluri încorporate. Puteţi selecta manual această opţiune, în secţiunea Ieşire din caseta de dialog PDF. Utilizaţi această metodă dacă documentul conţine imagini CMYK pentru care nu sunt gestionate culorile şi doriţi să vă asiguraţi că sunt păstrate numerele culorilor.

***Notă:** Toate informaţiile despre culorile spot sunt păstrate la conversia culorilor; numai echivalentele culorilor de proces sunt supuse conversiei la spaţiul de culoare specificat.*

Consultaţi şi

"Utilizarea unui flux de lucru CMYK sigur" la pagina 142

Lucrul cu profilurile de culoare

Despre profilurile de culoare

Gestionarea precisă şi consecventă a culorilor necesită profiluri precise, compatibile cu ICC, pentru toate dispozitivele dvs. color. De exemplu, fără un profil exact de scaner, o imagine perfect scanată poate să apară incorect în alt program, din cauza oricăror diferenţe dintre scaner şi programul care afişează imaginea. Această reprezentare eronată vă poate determina să efectuaţi "corecţii" inutile, consumatoare de timp şi potenţial distructive asupra unei imagini care este deja satisfăcătoare. Cu un profil exact, un program care importă imaginea poate corecta orice fel de diferenţe dintre dispozitive şi poate afişa culorile reale ale unei imagini scanate.

Un sistem de gestionare a culorilor utilizează următoarele tipuri de profiluri:

Profiluri pentru monitoare Descriu modul în care monitorul reproduce culorile. Acesta este primul profil pe care trebuie să-l creaţi, deoarece vizualizarea exactă a culorilor pe monitorul dvs. permite luarea de decizii critice privind culorile în procesul de design. În cazul în care imaginea de pe monitorul dvs. nu reprezintă culorile efective din document, nu veţi putea păstra consecvenţa culorilor.

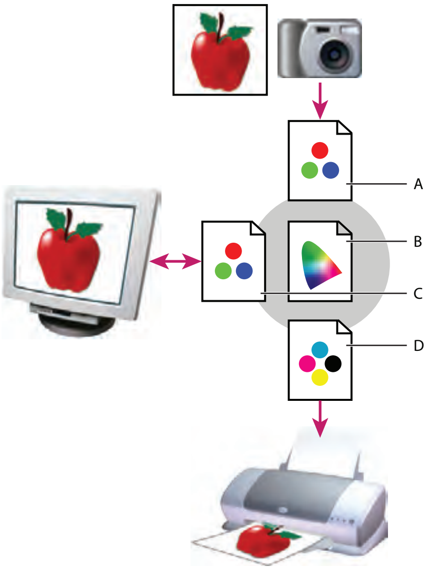
Profiluri pentru dispozitive de intrare Descriu culorile pe care un dispozitiv de intrare le poate capta sau scana. În cazul în care camera dvs. digitală oferă mai multe profiluri, Adobe vă recomandă să selectaţi Adobe RGB. În caz contrar, utilizaţi sRGB (care este setarea prestabilită pentru majoritatea camerelor). De asemenea, utilizatorii avansaţi pot lua în considerare utilizarea altor profiluri, pentru surse de lumină diferite. Pentru profilurile de scaner, unii fotografi creează profiluri separate pentru fiecare tip sau marcă de film scanat cu scanerul.

Profiluri pentru dispozitive de ieşire Descriu spaţiul de culoare al dispozitivelor de ieşire, de exemplu imprimantele desktop sau presele de tipar. Sistemul de gestionare a culorilor utilizează profilurile dispozitivelor de ieşire pentru maparea corectă a culorilor dintr-un document la culorile din gama reproductibilă a spaţiului de culoare al unui dispozitiv de ieşire. De asemenea, profilul de ieşire trebuie să ia în considerare condiţiile specifice de tipărire, de exemplu tipul hârtiei şi al cernelii. De exemplu, hârtia lucioasă poate afişa o gamă diferită de culori comparativ cu hârtia mată.

Majoritatea driverelor de imprimantă se livrează cu profiluri de culoare integrate. Este recomandabil să testaţi aceste profiluri înainte de a investi în profiluri personalizate.

Profiluri pentru documente Definesc spaţiul de culoare RGB sau CMYK specific unui document. Prin atribuirea sau *etichetarea* unui profil pentru un document, aplicaţia oferă o definiţie a aspectului real al culorilor din document. De exemplu, R=127, G=12, B=107 reprezintă un set de numere pe care diferite dispozitive le vor afişa în mod diferit. Când sunt etichetate cu spaţiul de culoare Adobe RGB, aceste numere specifică o culoare sau o lungime de undă efectivă; în acest caz, o anumită nuanţă de mov.

Când este activată gestionarea culorilor, aplicaţiile Adobe atribuie automat noilor documente un profil pe baza opţiunilor pentru spaţiul de lucru din caseta de dialog Setări pt. culoare. Documentele cărora nu le-au fost atribuite profiluri sunt considerate ca fiind *neetichetate* şi conţin numai numere de culori iniţiale. Când lucrează cu documente neetichetate, aplicaţiile Adobe utilizează profilul curent al spaţiului de lucru pentru afişarea şi editarea culorilor.



Gestionarea culorilor cu ajutorul profilurilor
A. *Profilurile descriu spaţiile de culoare ale dispozitivului de intrare şi ale documentului.* ***B.*** *Utilizând descrierile profilurilor, sistemul de gestionare a culorilor identifică culorile efective ale documentului.* ***C.*** *Profilul monitorului indică sistemului de gestionare a culorilor modul în care trebuie să translateze valorile numerice ale documentului în spaţiul de culoare al monitorului.* ***D.*** *Utilizând profilul dispozitivului de ieşire, sistemul de gestionare a culorilor translatează valorile numerice ale documentului la valorile culorilor dispozitivului de ieşire, astfel încât la tipărire să se păstreze aspectul corect al culorilor.*

Consultaţi şi

"Calibrarea monitorului şi atribuirea unui profil" la pagina 152

"Determinarea de către imprimantă a culorilor la tipărire" la pagina 148

"Obţinerea de profiluri personalizate pentru imprimantele desktop" la pagina 149

"Despre spaţiile de lucru pentru culori" la pagina 156

Despre calibrarea şi caracterizarea monitorului

Software-ul de creare a profilurilor poate calibra şi caracteriza monitorul dvs. *Calibrarea* face monitorul dvs. compatibil cu un standard predefinit; de exemplu, ajustarea monitorului astfel încât acesta să afişeze culorile utilizând temperatura de culoare a punctului alb standard din cadrul elementului grafic, la temperatura de 5000° K (Kelvin). *Caracterizarea* monitorului creează un profil care descrie modul în care monitorul reproduce culorile.

Calibrarea monitorului implică ajustarea următoarelor setări video:

Luminozitate şi contrast Nivelul global şi, respectiv, intervalul global al intensităţii afişajului. Aceşti parametri acţionează la fel ca în cazul unui televizor. Un utilitar de calibrare a monitorului vă ajută să setaţi un interval optim de luminozitate şi contrast pentru calibrare.

Gama Luminozitatea valorilor tonurilor medii. Valorile produse de un monitor de la negru la alb sunt neliniare - dacă reprezentaţi aceste valori sub formă grafică, ele formează o curbă şi nu o linie dreaptă. Gama defineşte valoarea respectivei curbe, la jumătate între negru şi alb.

Fosfori Substanţele pe care le utilizează monitoarele cu tub catodic (CRT) pentru a emite lumină. Diferitele fosfuri au caracteristici de culoare diferite.

Punct alb Culoarea şi intensitatea celui mai luminos alb pe care-l poate reproduce monitorul.

Calibrarea monitorului şi atribuirea unui profil

Când calibraţi monitorul, îl ajustaţi pentru a se conforma unei specificaţii cunoscute. După ce monitorul este calibrat, utilitarul de creare a profilurilor vă permite să salvaţi un profil de culoare. Profilul descrie comportamentul monitorului în ceea ce priveşte culorile - ce culori pot fi afişate şi ce culori nu pot fi afişate pe monitor, precum şi modul în care valorile numerice ale culorilor dintr-o imagine trebuie convertite astfel încât culorile să fie reproduse exact.

1. Asiguraţi-vă că monitorul este pornit de cel puţin o jumătate de oră. În acest fel, monitorul a avut suficient timp să se încălzească şi să producă imagini mai consecvente.
2. Asiguraţi-vă că monitorul dvs. poate afişa mii de culori sau chiar mai mult. În mod ideal, asiguraţi-vă că monitorul afişează milioane de culori sau afişează pe cel puţin 24 de biţi.
3. Eliminaţi tiparele de fundal colorate de pe desktopul monitorului dvs. şi setaţi desktopul să afişeze numai griuri neutre. Tiparele încărcate sau culorile strălucitoare care înconjoară un document interferează cu percepţia exactă a culorilor.
4. Pentru a vă calibra monitorul şi a-i atribui un profil, efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- În Windows, instalaţi şi utilizaţi un utilitar de calibrare a monitorului.
- În Mac OS, utilizaţi utilitarul Calibrare, aflat în fila Preferinţe sistem/Afişaje/Culori.
- Pentru a obţine rezultate optime, utilizaţi software şi dispozitive de măsurare produse de terţi. În general, utilizarea unui dispozitiv de măsurare, de exemplu un colorimetru, împreună cu software-ul poate crea profiluri mai precise, deoarece un instrument poate măsura culorile afişate de un monitor mult mai precis decât o poate face ochiul uman.

Notă: *Performanţele monitorului se modifică şi scad în timp; calibrarea şi crearea profilului monitorului trebuie re-efectuate lunar. Dacă vă este imposibil să calibraţi monitorul în conformitate cu un standard, înseamnă că acesta este prea vechi, iar culorile şi-au pierdut din intensitate.*

Majoritatea aplicaţiilor software de creare a profilurilor atribuie automat noul profil ca profil de monitor prestabilit. Pentru instrucţiuni privind atribuirea manuală a profilului de monitor, consultaţi asistenţa sistemului dvs. de operare.

Instalarea unui profil de culoare

Profilurile de culoare sunt de multe ori instalate în momentul în care adăugaţi dispozitivul în sistem. Precizia acestor profiluri (deseori denumite *profiluri generice* sau *profiluri înregistrate*) diferă în funcţie de producător. De asemenea, puteţi obţine profiluri de dispozitiv de la furnizorul dvs. de servicii, puteţi descărca profiluri de pe Web sau puteţi crea *profiluri personalizate* utilizând echipamente profesionale de creare a profilurilor.

- În Windows, faceţi clic dreapta pe un profil şi selectaţi Instalare profil. Alternativ, copiaţi profilurile în dosarul WINDOWS\system32\spool\drivers\color.
- În Mac OS, copiaţi profilurile în dosarul /Library/ColorSync/Profiles sau în dosarul /Users/[*username*]/Library/ColorSync/Profiles.

După instalarea profilurilor de culoare, asiguraţi-vă că reporniţi aplicaţiile Adobe.

Consultaţi şi

"Obţinerea de profiluri personalizate pentru imprimantele desktop" la pagina 149

Încorporarea unui profil de culoare

Pentru a încorpora un profil de culoare într-un document pe care l-aţi creat în Illustrator, InDesign sau Photoshop, trebuie să salvaţi sau să exportaţi documentul într-un format care acceptă profiluri ICC.

1. Salvaţi sau exportaţi documentul într-unul din următoarele formate de fişiere: Adobe PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), JPEG, Photoshop EPS, Large Document Format sau TIFF.
2. Selectaţi opţiunea pentru încorporarea profilurilor ICC. Numele exact şi locaţia acestei opţiuni diferă în funcţie de aplicaţie. Pentru instrucţiuni suplimentare, consultaţi asistenţa Adobe.

Încorporarea unui profil de culoare (Acrobat)

Puteţi încorpora un profil de culoare într-un obiect sau într-un întreg document PDF. Acrobat ataşează profilul adecvat, aşa cum se specifică în caseta de dialog Conversie culori, spaţiului de culoare selectat în fişierul PDF. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi subiectele referitoare la conversia culorilor, din Asistenţă Acrobat.

Schimbarea profilului de culoare pentru un document

Există foarte puţine situaţii în care este necesară schimbarea profilului de culoare pentru un document. Acest lucru se datorează faptului că aplicaţia dvs. atribuie automat profilul de culoare pe baza setărilor pe care le-aţi selectat în caseta de dialog Setări pt. culoare. Singurele situaţii în care trebuie să schimbaţi manual un profil de culoare apar când pregătiţi un document pentru altă destinaţie de ieşire sau când corectaţi un comportament al unei reguli care nu mai doriţi să fie implementată în document. Schimbarea profilului este recomandată numai utilizatorilor avansaţi.

Puteţi schimba profilul de culoare pentru un document într-unul din următoarele moduri:

- Atribuiţi un profil nou. Numerele culorilor din document rămân aceleaşi, dar profilul nou poate schimba în mod dramatic aspectul culorilor afişate pe monitorul dvs.
- Eliminaţi profilul astfel încât documentul să nu mai fie supus gestionării culorilor.
- (Acrobat, Photoshop şi InDesign) Convertiţi culorile din document la spaţiul de culoare al unui alt profil. Numerele de culori sunt modificate, cu scopul de a păstra aspectul original al culorilor.

Atribuirea sau eliminarea unui profil de culoare (Illustrator, Photoshop)

1. Selectaţi Editare > Atribuire profil.

2 Selectaţi o opţiune şi faceţi clic pe OK:

Fără gestionare culori pentru acest document Elimină profilul existent din document. Selectaţi această opţiune numai dacă sunteţi sigur că nu doriţi gestionarea culorilor pentru document. După ce eliminaţi profilul dintr-un document, aspectul culorilor este definit de profilurile spaţiului de lucru al aplicaţiei.

Lucru [model de culoare: spaţiu de lucru] Atribuie documentului profilul spaţiului de lucru.

Profil Vă permite să selectaţi alt profil. Aplicaţia atribuie documentului noul profil fără conversia culorilor la spaţiul de culoare al profilului. Acest lucru poate modifica într-o măsură considerabilă aspectul culorilor afişate pe monitor.

Consultaţi şi

"Schimbarea profilului de culoare pentru un document" la pagina 153

Atribuirea sau eliminarea unui profil de culoare (InDesign)

1 Selectaţi Editare > Atribuire profiluri.

2 Pentru Profil RGB şi Profil CMYK, selectaţi una din următoarele opţiuni:

Abandonare (Utilizare spaţiu de lucru curent) Elimină profilul existent din document. Selectaţi această opţiune numai dacă sunteţi sigur că nu doriţi gestionarea culorilor pentru document. După eliminarea unui profil dintr-un document, aspectul culorilor este definit de profilurile asociate spaţiului de lucru al aplicaţiei, iar în document nu mai pot fi încorporate profiluri.

Atribuire spaţiu de lucru curent [spaţiu de lucru] Atribuie documentului profilul spaţiului de lucru.

Atribuire profil Vă permite să selectaţi alt profil. Aplicaţia atribuie documentului noul profil fără conversia culorilor la spaţiul de culoare al profilului. Acest lucru poate modifica într-o măsură considerabilă aspectul culorilor afişate pe monitor.

3 Selectaţi un scop de randare pentru fiecare tip de element grafic din document. Pentru fiecare tip de element grafic, puteţi selecta unul din cele patru scopuri standard sau opţiunea Utilizare scop setări pt. culoare, care utilizează scopul de randare specificat în prezent în caseta de dialog Setări pt. culoare. Pentru informaţii suplimentare despre scopurile de randare, consultaţi asistenţa.

Tipurile de elemente grafice includ:

Intenţie culoare solidă Setează scopul de randare pentru toate elementele de grafică vectorială (zone solide de culoare) din obiectele native InDesign.

Intenţie imagine prestabilită Setează scopul de randare prestabilit pentru imaginile bitmap plasate în InDesign. Puteţi să suprascrieţi această setare, imagine cu imagine.

Intenţie după amestec Setează scopul randării pentru spaţiul de culoare final sau de verificare pentru culorile care rezultă din interacţiunile de transparenţă din pagină. Utilizaţi această opţiune când documentul include obiecte transparente.

4 Pentru a previzualiza efectele atribuirii noului profil pentru document, selectaţi Previzualizare, apoi faceţi clic pe OK.

Consultaţi şi

"Schimbarea profilului de culoare pentru un document" la pagina 153

"Vizualizarea sau schimbarea profilurilor pentru imaginile bitmap importate (InDesign)" la pagina 143

Conversia culorilor documentelor la un alt profil (Photoshop)

1 Selectaţi Editare > Conversie la profil.

2 În secţiunea Spaţiu destinaţie, selectaţi profilul de culoare la care doriţi să convertiţi culorile documentului. Documentul va fi convertit la noul profil şi etichetat cu acest nou profil.

3 În secţiunea Opţiuni de conversie, specificaţi un motor de gestionare a culorilor, un scop de randare şi opţiuni pentru punctul de negru şi pentru cuantizare (dacă sunt disponibile). (Vezi "Opţiuni pentru conversia culorilor" la pagina 159).

4 Pentru aplatizarea tuturor straturilor documentului într-un singur strat după conversie, selectaţi Aplatizare imagine.

5 Pentru a previzualiza efectele conversiei asupra documentului, selectaţi Previzualizare.

Consultaţi şi

"Schimbarea profilului de culoare pentru un document" la pagina 153

Conversia culorilor documentelor la profiluri de culoare Multicanal, Legătură dispozitiv sau Abstract (Photoshop)

1 Selectaţi Editare > Conversie la profil.

2 Faceţi clic pe Avansat. Următoarele tipuri de profile ICC suplimentare sunt disponibile sub Spaţiu destinaţie:

Multicanal Profiluri care suportă mai mult de patru canale de culori. Acestea sunt utile când se tipăreşte cu mai mult de patru cerneluri.

Legătură dispozitive Profiluri care se transformă de la spaţiul de culoare al unui dispozitiv la un altul fără a utiliza un spaţiu de culoare intermediar în acest proces. Aceste sunt utile când sunt necesare mapări specifice ale valorilor dispozitivelor (precum 100% negru).

Abstract Profluri care permit efecte de imagine personalizate. Profilurile Abstract pot avea valori LAB/XYZ atât pentru intrare cât şi pentru ieşire care permit generarea unui LUT personalizat pentru a obţine efectul special dorit.

***Notă:** Profilurile de culori Gri, RGB, LAB şi CMYK sunt grupate după categorie în vizualizarea Avansat. Aceste sunt combinate în meniul Profil din vizualizarea Elementar.*

3 Pentru a previzualiza efectele conversiei asupra documentului, selectaţi Previzualizare.

Consultaţi şi

"Schimbarea profilului de culoare pentru un document" la pagina 153

Conversia culorilor documentelor la alt profil

Puteţi converti culorile dintr-un document PDF utilizând instrumentul Conversie culori din bara de instrumente Producţie tipărită. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi subiectele referitoare la conversia culorilor, din Asistenţă Acrobat.

Setări pentru culoare

Personalizarea setărilor pentru culoare

Pentru majoritatea fluxurilor de lucru cu gestionarea culorilor, cele mai bune rezultate se obţin prin utilizarea unei presetări pentru culoare, care a fost testată de Adobe Systems. Schimbarea opţiunilor specifice se recomandă numai dacă aveţi cunoştinţe avansate despre gestionarea culorilor şi sunteţi sigur de schimbările pe care le efectuaţi.

După ce personalizaţi opţiunile, le puteţi salva ca presetare. Salvarea setărilor pentru culoare vă asigură că le puteţi reutiliza şi le puteţi partaja cu alţi utilizatori sau cu alte aplicaţii.

- Pentru a salva culorile ca presetare, faceţi clic pe Salvare în caseta de dialog Setări pt. culoare. Pentru a vă asigura că aplicaţia afişează numele setării în caseta de dialog Setări pt. culoare, salvaţi fişierul în locaţia prestabilită. Dacă salvaţi fişierul în altă locaţie, trebuie să încărcaţi fişierul înainte de a selecta setarea.
- Pentru a încărca o presetare pentru culoare care nu a fost salvată în locaţia standard, faceţi clic pe Încărcare în caseta de dialog Setări pt. culoare, selectaţi fişierul pe care doriţi să-l încărcaţi şi faceţi clic pe Deschidere.

***Notă:** În Acrobat nu puteţi salva setările personalizate pentru culoare. Pentru a partaja cu Acrobat setările personalizate pentru culoare, trebuie să creaţi fişierul în InDesign, Illustrator sau Photoshop, apoi să-l salvaţi în dosarul prestabilit Setări. Va fi apoi disponibil în categoria Gestionare culori din caseta de dialog Preferinţe. De asemenea, puteţi adăuga manual setări în dosarul prestabilit Setări.*

Despre spaţiile de lucru pentru culori

Un *spaţiu de lucru* este un spaţiu de culoare intermediar, utilizat pentru a defini şi a edita culorile în aplicaţiile Adobe. Fiecare model de culoare are asociat un profil de spaţiu de lucru. Puteţi selecta profilurile spaţiilor de lucru în caseta de dialog Setări pt. culoare.

Un profil al unui spaţiu de lucru acţionează ca profil sursă pentru documentele nou create, care utilizează modelul de culoare asociat. De exemplu, dacă Adobe RGB (1998) este profilul curent al spaţiului de lucru RGB, fiecare document RGB nou pe care-l creaţi va utiliza culorile din gama reproductibilă Adobe RGB (1998). De asemenea, spaţiile de lucru determină aspectul culorilor în documentele neetichetate.

Dacă deschideţi un document care are încorporat un profil de culoare care nu corespunde profilului spaţiului de lucru, aplicaţia utilizează o *regulă de gestionare a culorilor* pentru a stabili modul de tratare a datelor despre culori. În majoritatea cazurilor, regula prestabilită este aceea de a păstra profilul încorporat.

Consultaţi şi

"Despre profilurile de culoare care lipsesc sau care nu corespund" la pagina 157

"Opţiuni pentru regula de gestionare a culorilor" la pagina 158

Opţiuni pentru spaţiul de lucru

Pentru a afişa opţiunile pentru spaţiul de lucru în Photoshop, Illustrator şi InDesign, selectaţi Editare > Setări pt. culoare. În Acrobat, selectaţi categoria Gestionare culori din caseta de dialog Preferinţe.

Pentru a vizualiza descrierea unei profil, selectaţi profilul, apoi poziţionaţi cursorul deasupra numelui profilului. Descrierea apare în partea de jos a casetei de dialog.

RGB Determină spaţiul de culoare RGB al aplicaţiei. În general, soluţia optimă este să selectaţi Adobe RGB sau sRGB şi nu profilul pentru un anumit dispozitiv (precum un profil de monitor).

Spațiul sRGB este recomandat când pregătiți imagini pentru Web, deoarece acest spațiu definește spațiul de culoare al monitorului standard utilizat pentru a vizualiza imaginile de pe Web. De asemenea, sRGB reprezintă o opțiune recomandată când lucrați cu imagini provenite de la camere digitale comerciale, neprofesionale, deoarece majoritatea acestor camere utilizează sRGB ca spațiu de culoare prestabilit.

Adobe RGB este recomandabil când pregătiți documente pentru tipărire, deoarece gama reproductibilă Adobe RGB include anumite culori tipăribile (în special tonuri de cyan și albastru) care nu pot fi definite utilizând sRGB. De asemenea, Adobe RGB reprezintă o opțiune recomandată când lucrați cu imagini provenite de la camere digitale profesionale, deoarece majoritatea acestor camere utilizează Adobe RGB ca spațiu de culoare prestabilit.

CMYK Determină spațiul de culoare CMYK al aplicației. Toate spațiile de lucru CMYK depind de dispozitiv, ceea ce înseamnă că aceste spații se bazează pe combinații reale de cerneală și hârtie. Spațiile de lucru CMYK oferite de Adobe se bazează pe condițiile standard pentru tipărire comercială.

Gri (Photoshop) sau Tonuri de gri (Acrobat) Determină spațiul de culoare cu tonuri de gri al aplicației.

Spot (Photoshop) Specifică compensarea punctului de raster care trebuie utilizată când afișați canale în culori spot și bicrom.

***Notă:** În Acrobat puteți utiliza spațiul de culoare dintr-o intenție la ieșire încorporată în locul unui spațiu de culoare al documentului, pentru vizualizare și tipărire. Pentru informații suplimentare despre utilizarea intențiilor la ieșire, consultați Asistență Acrobat.*

Aplicațiile Adobe se livrează cu un set standard de profiluri de spații de lucru, care au fost recomandate și testate de Adobe Systems pentru majoritatea fluxurilor de lucru cu gestionarea culorilor. În mod prestabilit, în meniurile pentru spațiul de lucru apar numai aceste profiluri. Pentru a afișa profilurile de culoare suplimentare, care sunt instalate în sistemul dvs., selectați Mod avansat (Illustrator și InDesign) sau Opțiuni suplimentare (Photoshop). Un profil de culoare trebuie să fie bidirecțional, cu alte cuvinte trebuie să conțină specificații pentru translatarea la și de la spațiile de culoare, pentru a putea să apară în meniurile spațiului de lucru.

***Notă:** În Photoshop puteți crea profiluri personalizate pentru spațiile de lucru. Cu toate acestea, Adobe vă recomandă să utilizați profiluri standard pentru spațiile de lucru în loc să creați profiluri personalizate. Pentru informații suplimentare, consultați baza de cunoștințe Photoshop, la adresa www.adobe.com/support/products/photoshop.html.*

Despre profilurile de culoare care lipsesc sau care nu corespund

Pentru un document nou creat, fluxul de lucru cu gestionarea culorilor funcționează de obicei fără probleme: Cu excepția cazurilor când se specifică altfel, documentul utilizează profilul spațiului de lucru asociat cu modul de culoare pentru crearea și editarea culorilor.

Cu toate acestea, este posibil ca unele documente existente să nu utilizeze profilul spațiului de lucru pe care l-ați specificat sau să nu fie supuse gestionării culorilor. În fluxul de lucru cu gestionarea culorilor apar de obicei următoarele excepții:

- Este posibil să deschideți un document sau să importați date despre culori (de exemplu, prin copiere și lipire sau prin tragere și plasare) dintr-un document care nu este etichetat cu un profil. Acest lucru se întâmplă de obicei când deschideți un document creat într-o aplicație care nu acceptă gestionarea culorilor sau pentru care gestionarea culorilor a fost dezactivată.
- Este posibil să deschideți un document sau să importați date despre culori dintr-un document care este etichetat cu un profil care diferă de profilul curent al spațiului de lucru. Acest lucru se întâmplă de obicei când deschideți un document care a fost creat cu alte setări pentru gestionarea culorilor sau care a fost scanat și etichetat cu un profil de scaner.

În oricare din aceste cazuri, aplicația utilizează o regulă de gestionare a culorilor pentru a stabili modul de tratare a datelor despre culori din document.

Dacă profilul lipseşte sau nu corespunde cu spaţiul de lucru, aplicaţia poate afişa un mesaj de avertisment, în funcţie de opţiunile setate în caseta de dialog Setări pt. culoare. Avertismentele privitoare la profiluri sunt dezactivate în mod prestabilit, dar le puteţi activa pentru a asigura gestionarea corespunzătoare a culorilor documentelor, de la caz la caz. Mesajele de avertisment diferă în funcţie de aplicaţie, dar în general sunt disponibile următoarele opţiuni:

- (Recomandată) Lăsaţi neschimbat documentul sau datele despre culorile importate. De exemplu, puteţi opta pentru utilizarea profilului încorporat (în cazul în care există), lăsarea documentului fără un profil de culoare (în cazul în care nu există niciunul) sau păstrarea numerelor în datele despre culori adăugate.
- Ajustaţi documentul sau datele despre culori importate. De exemplu, în momentul în care deschideţi un document căruia îi lipseşte un profil de culoare, puteţi atribui profilul curent al spaţiului de lucru sau un alt profil. În momentul în care deschideţi un document cu un profil de culoare care nu corespunde, puteţi opta pentru dezactivarea profilului sau pentru conversia culorilor la spaţiul de lucru curent. În cazul în care importaţi date despre culori, puteţi decide să convertiţi culorile la spaţiul de lucru curent, pentru a le păstra aspectul.

Opţiuni pentru regula de gestionare a culorilor

O *regulă de gestionare a culorilor* determină modul în care aplicaţia tratează datele despre culori în momentul în care deschideţi un document sau importaţi o imagine. Puteţi alege reguli diferite pentru imaginile RGB şi CMYK şi puteţi specifica situaţiile în care doriţi să fie afişate mesaje de avertizare. Pentru a afişa opţiunile regulilor de gestiune a culorilor, selectaţi Editare > Setări pt. culoare.

Pentru a vizualiza descrierea unei reguli, selectaţi regula, apoi poziţionaţi cursorul deasupra numelui regulii. Descrierea apare în partea de jos a casetei de dialog.

RGB, CMYK şi Gri (Opţiunea Gri este disponibilă numai pentru Photoshop.) Specifică o regulă de urmat în momentul în care se introduc culori în spaţiul de lucru curent (fie prin deschiderea fişierelor, fie prin importarea imaginilor în documentul curent). Selectaţi una dintre următoare opţiuni:

- **Păstrare profiluri încorporate** Păstrează întotdeauna profilurile de culoare încorporate la deschiderea fişierelor. Aceasta este opţiunea recomandată pentru cele mai multe dintre fluxurile de lucru, deoarece oferă o gestionare consecventă a culorilor. Există o excepţie dacă sunteţi preocupat de păstrarea numerelor CMYK, caz în care va trebui să selectaţi funcţia Păstrare numere (Ignorare profiluri legate).

- **Conversie la spaţiul de lucru** Converteşte culorile la profilul curent al spaţiului de lucru, la deschiderea fişierelor sau la importul imaginilor. Selectaţi această opţiune dacă doriţi să forţaţi toate culorile să utilizeze un singur profil (profilul curent al spaţiului de lucru).

- **Păstrare numere (Ignorare profiluri legate)** Această opţiune este disponibilă în cadrul aplicaţiilor InDesign şi Illustrator, pentru CMYK. Păstrează numerele culorilor în momentul în care se deschid fişiere sau se importă imagini, însă vă permite să utilizaţi în continuare gestionarea culorilor pentru vizualizarea exactă a culorilor în aplicaţiile Adobe. Selectaţi această opţiune dacă doriţi să utilizaţi un flux de lucru CMYK sigur. În InDesign, puteţi suprascrie această regulă, de la obiect la obiect, selectând Obiect > Setări pt. culoare imagine.

- **Dezactivat** Ignoră profilurile de culoare încorporate când se deschid fişiere sau se importă imagini şi nu atribuie noilor documente profilul spaţiului de lucru. Selectaţi această opţiune dacă doriţi să dezactivaţi toate metadatele pentru culori oferite de creatorul iniţial al documentului.

Nepotriviri profil: Solicitare confirmare la deschidere Afişează un mesaj de fiecare dată când deschideţi un document etichetat cu un profil diferit de profilul curent al spaţiului de lucru. Aveţi la dispoziţie opţiunea de a suprascrie comportamentul prestabilit al regulii. Selectaţi această opţiune dacă doriţi să asiguraţi gestionarea corespunzătoare a culorilor documentelor, de la caz la caz.

Nepotriviri profil: Solicitare confirmare la lipire Afişează un mesaj de fiecare dată când intervin nepotriviri de profiluri de culoare când culorile sunt importate într-un document prin lipire sau prin tragere şi plasare. Aveţi la dispoziţie opțiunea de a suprascrie comportamentul prestabilit al regulii. Selectați această opțiune dacă doriți să asigurați gestionarea corespunzătoare a culorilor lipite, de la caz la caz.

Profiluri lipsă: Solicitare confirmare la deschidere Afişează un mesaj de fiecare dată când deschideți un document neetichetat. Aveți la dispoziție opțiunea de a suprascrie comportamentul prestabilit al regulii. Selectați această opțiune dacă doriți să asigurați gestionarea corespunzătoare a culorilor documentelor, de la caz la caz.

Opțiuni pentru conversia culorilor

Opțiunile pentru conversia culorilor vă permit să controlați modul în care aplicația tratează culorile dintr-un document pe măsură ce avansează de la un spațiu de culoare la altul. Schimbarea acestor opțiuni se recomandă numai dacă aveți cunoştințe avansate despre gestionarea culorilor şi sunteți sigur de schimbările pe care le efectuați. Pentru a afişa opțiunile de conversie, selectați Editare > Setări pt. culoare, apoi selectați Mod avansat (Illustrator şi InDesign) sau Opțiuni suplimentare (Photoshop). În Acrobat, selectați categoria Gestionare culori din caseta de dialog Preferințe.

Motor Specifică modulul de gestionare a culorilor (CMM) utilizat pentru maparea gamei de culori reproductibile a unui spațiu de culoare la gama de culori reproductibile a unui alt spațiu. Pentru marea majoritate a utilizatorilor, motorul prestabilit Adobe (ACE) îndeplineşte toate necesitățile de conversie.

Pentru a vizualiza o descriere a unui motor sau a unei opțiuni pentru intenție, selectați opțiunea, apoi poziționați cursorul deasupra numelui opțiunii. Descrierea apare în partea de jos a casetei de dialog.

Intenție (Photoshop, Illustrator, InDesign) Specifică scopul de randare utilizat pentru translatarea unui spațiu de culoare la alt spațiu de culoare. Diferențele dintre scopurile de randare sunt vizibile doar în cazul în care tipăriți un document sau îl convertiți la un spațiu de lucru diferit.

Utilizare Compensare punct de negru Asigură păstrarea detaliilor de umbrire din imagine prin simularea întregii game dinamice a dispozitivului de ieşire. Selectați această opțiune când intenționați să utilizați compensarea punctului de negru la tipărire (ceea ce se recomandă în majoritatea cazurilor).

Utilizare cuantizare (Photoshop) Controlează dacă se vor cuantiza sau nu culorile în momentul în care se convertesc imagini de tipul 8 biți per canal între spații de culoare. Când este selectată opțiunea Utilizare cuantizare, Photoshop mixează culorile în spațiul de culoare destinație, pentru a simula o culoare lipsă, care a existat în spațiul sursă. Deşi cuantizarea ajută la reducerea aspectului de bloc sau stratiform al unei imagini, aceasta poate de asemenea să genereze dimensiuni mai mari ale fişierelor în cazul în care imaginile sunt comprimate pentru utilizarea pe Web.

Compensare pentru profilurile randate din scene (Photoshop) Compară contrastul video la conversia din scene în profiluri de ieşire. Această opțiune reflectă gestionarea prestabilită a culorilor în After Effects.

Despre scopurile de randare

Un *scop de randare* determină modul în care un sistem de gestionare a culorilor tratează conversia culorilor de la un spațiu de culoare la altul. Scopurile de randare diferite utilizează reguli diferite pentru a determina modul în care sunt ajustate culorile sursă; de exemplu, culorile care se încadrează în gama de culori reproductibile este posibil să rămână neschimbate sau pot să fie ajustate pentru a păstra gama originală de relații vizuale în momentul în care sunt translatate la o gamă de culori reproductibile mai puțin cuprinzătoare. Rezultatul selectării unui scop de randare depinde de conținutul grafic al documentelor şi de profilurile utilizate pentru specificarea spațiilor de culoare. Anumite profiluri produc rezultate identice pentru scopuri de randare diferite.

În general, cea mai bună soluție este utilizarea scopului de randare prestabilit pentru setarea selectată a culorilor, scop care a fost testat de Adobe Systems pentru a corespunde cu standardele din domeniu. De exemplu, în cazul în care selectați o setare a culorilor pentru America de Nord sau Europa, scopul de randare prestabilit este Colorimetrie relativă. În cazul în care selectați o setare a culorilor pentru Japonia, scopul de randare prestabilit este Perceptual.

Puteți selecta un scop de randare în momentul în care setați opțiunile conversiei de culoare pentru sistemul de gestionare a culorilor, culorile de tip martor virtual şi tipărirea ilustrațiilor:

Perceptual Obiectivul este păstrarea relației vizuale dintre culori, astfel încât acestea să fie percepute ca naturale pentru ochiul uman, chiar dacă valorile culorilor se pot modifica. Acest scop este recomandat pentru imaginile fotografice care conțin multe culori din afara gamei de culori reproductibile. Acesta este scopul de randare standard pentru tipărire în Japonia.

Saturație Încearcă producerea unor culori vii în cadrul unei imagini, în dauna exactității culorilor. Acest scop de randare este potrivit pentru elementele grafice specifice mediului de afaceri, precum graficele sau diagramele, în care culorile saturate luminoase sunt mai importante decât relația exactă dintre culori.

Colorimetrie relativă Compară accentuarea luminoasă a spațiului de culoare sursă cu cea a spațiului de culoare de destinație şi modifică toate culorile în concordanță. Culorile care se află în afara gamei de culori reproductibile sunt schimbate cu cele mai apropiate culori reproductibile în spațiul de culoare destinație. Opțiunea Colorimetrie relativă păstrează mai multe dintre culorile originale în cadrul unei imagini decât opțiunea Perceptual. Acesta este scopul de randare standard pentru tipărire în America de Nord şi Europa.

Colorimetrie absolută Culorile care se încadrează în gama de culori reproductibile destinație rămân neschimbate. Culorile în afara gamei reproductibile sunt tăiate. Nu este efectuată niciun fel de scalare a culorilor la punctul de alb destinație. Obiectivul este să se păstreze precizia culorilor în dauna păstrării relațiilor dintre culori şi este potrivită pentru verificare, cu scopul de a simula rezultatul de ieşire al unui anumit dispozitiv. Acest scop este util în mod deosebit pentru previzualizarea modului în care culoarea hârtiei afectează culorile tipărite.

Controale avansate în Photoshop

În Photoshop afişați controalele avansate pentru gestionarea culorilor, selectând Editare > Setări pt. culoare, apoi selectând Opțiuni suplimentare.

Desaturare culori monitor cu Stabileşte dacă se vor desatura culorile cu valoarea specificată în momentul în care sunt afişate pe monitor. Când este selectată, această opțiune poate ajuta la vizualizarea întregii colecții de spații de culoare cu game de culori reproductibile mai cuprinzătoare decât cea a monitorului. Totuşi, aceasta cauzează o nepotrivire între ceea ce se afişează pe monitor şi rezultatul obținut la ieşire. Când opțiunea este deselectată, culorile distincte din cadrul imaginii pot fi afişate ca o singură culoare.

Amestecare culori RGB utilizând gama Controlează modul în care culorile RGB se amestecă pentru a produce date compozite (de exemplu, în cazul în care amestecați sau pictați straturi utilizând modul Normal). Când este selectată această opțiune, culorile RGB sunt amestecate în spațiul de culoare care corespunde gamei specificate. O gamă de 1.00 este considerată "corectă din punct de vedere colorimetric" şi trebuie să conducă la mai puține distorsiuni ale marginilor. Când această opțiune este deselectată, culorile RGB sunt amestecate direct în spațiul de culoare al documentului.

Notă: *Când selectați opțiunea Amestecare culori RGB utilizând gama, documentele stratificate vor arăta diferit dacă sunt afişate în alte aplicații, comparativ cu modul în care arată în Photoshop.*

Capitolul 7: Ajustările de culori şi tonuri

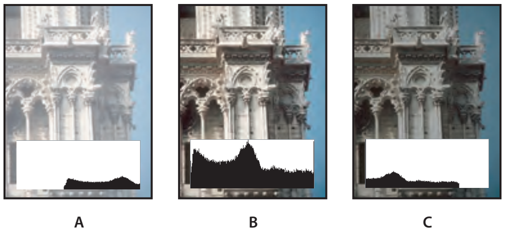
Photoshop® CS4 furnizează un set complet de instrumente pentru efectuarea de corecţii şi ajustări de culori şi tonuri.

Vizualizarea histogramelor şi a valorilor pixelilor

Despre histograme

O *histogramă* ilustrează modul în care sunt distribuiţi pixelii într-o imagine printr-un grafic cu un număr de pixeli corespunzând fiecărui nivel de intensitate a culorii. Histograma afişează detalii în tonuri întunecate (afişate în partea stângă a histogramei), în tonuri medii (afişate în centru) şi în tonuri luminoase (afişate în partea dreaptă). O histogramă vă poate ajuta să stabiliţi dacă detaliile dintr-o imagine sunt suficiente pentru a efectua o bună corecţie.

De asemenea, histograma oferă o reprezentare rapidă a intervalului tonal al imaginii sau *predominanţa* de tonurilor luminoase/întunecate ale imaginii. Într-o imagine low-key detaliile sunt concentrate în tonurile întunecate. Într-o imagine hight-low detaliile sunt concentrate în tonurile luminoase. Iar într-o imagine average-key detaliile sunt concentrate în tonurile medii. O imagine cu interval tonal complet are pixeli în toate suprafeţele. Identificarea intervalului tonal ajută la determinarea corecţiilor de tonuri corespunzătoare.



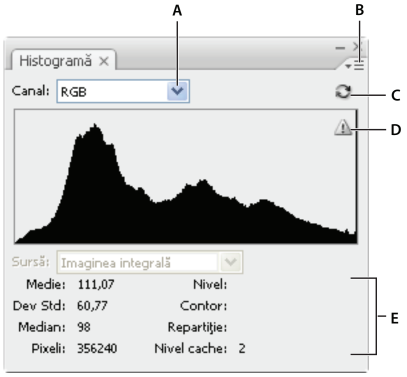
Modul de citire a unei histograme
***A.** Fotografie supraexpusă* ***B.** Fotografie expusă cu tonalitate completă* ***C.** Fotografie subexpusă*

Panoul Histogramă oferă multe opţiuni pentru vizualizarea informaţiilor despre tonurile şi culorile unei imagini. În mod implicit, histograma afişează intervalul tonal al întregii imagini. Pentru a afişa datele histogramei pentru o porţiune din imagine, selectaţi în prealabil porţiunea dorită.

Puteţi vizualiza histograma unei imagini ca pe o acoperire, fie în caseta de dialog Curbe, selectând opţiunea pentru histogramă din Opţiuni de afişare curbă, fie în panoul Ajustare curbe, selectând din meniul panoului Opţiuni de afişare curbă, iar apoi Histogramă.

Prezentare generală panou Histogramă

❖ Selectaţi Fereastră > Histogramă sau faceţi clic pe fila Histogramă pentru a deschide panoul Histogramă. În mod implicit, panoul Histogramă se deschide în Vizualizare compactă, fără controale sau statistici, dar puteţi ajusta vizualizarea.



Canal: RGB

Sursă: Imaginea integrală

Medie: 111,07
Dev Std: 60,77
Median: 98
Pixeli: 356240
Nivel:
Contor:
Repartiţie:
Nivel cache: 2

Panoul Histogramă
A. *Meniul Canal* ***B.*** *Meniul panoului* ***C.*** *Butonul Reîmprospătare date fără cache* ***D.*** *Pictograma Avertisment date în cache* ***E.*** *Statistici*

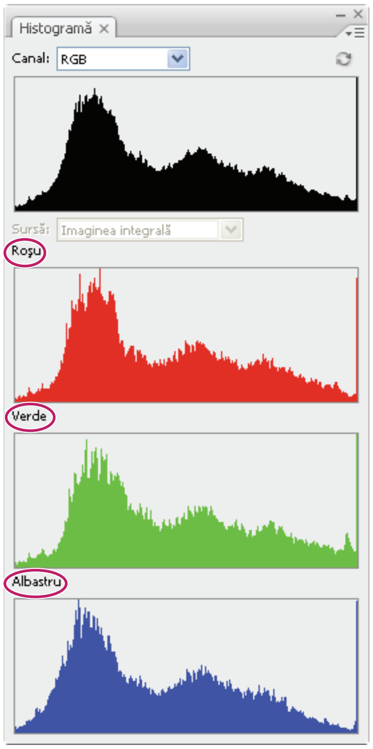
Ajustarea vizualizării panoului Histogramă

❖ Selectaţi o vizualizare din meniul panoului Histogramă.

Vizualizare expandată Afişează histograma cu statistici. De asemenea, afişează: controale pentru selectarea canalului reprezentat de histogramă, opţiunile de vizualizare din panoul Histogramă, reîmprospătarea histogramei pentru afişarea datelor nememorate în memoria cache şi selectarea unui anumit strat dintr-un document cu mai multe straturi.

Vizualizare compactă Afişează histograma fără controale şi statistici. Histograma reprezintă întreaga imagine.

Vizualizare globală canale Afişează, în plus faţă de toate opţiunile din Vizualizare expandată, histogramele individuale ale canalelor. Histogramele individuale nu includ canale alfa, canale spot sau măşti.



Canal: RGB

Sursă: Imaginea integrală

Panoul Histogramă cu toate canalele afişate şi statisticile ascunse

Vizualizarea unui anumit canal din histogramă

Dacă aţi selectat Vizualizare expandată sau Vizualizare globală canale din panoul Histogramă, puteţi alege o setare din meniul Canal. Photoshop păstrează setarea canalului în cazul în care reveniţi de la Vizualizare expandată sau Vizualizare globală canale la Vizualizare compactă.

- Selectaţi un canal individual pentru a afişa o histogramă a canalului, inclusiv canalele de culoare, canalele alfa şi canalele spot.
- În funcţie de modul de culoare al imaginii, selectaţi RGB, CMYK sau Compozit, pentru a vizualiza o histogramă compozită pentru toate canalele.
- Dacă imaginea este RGB sau CMYK, selectaţi Luminozitate pentru afişarea unei histograme care reprezintă valorile de luminanţă sau de intensitate pentru canalul compozit.
- Dacă imaginea este RGB sau CMYK, selectaţi Culori pentru afişarea color a unei histograme compozite pentru canalele de culoare individuale. Această opţiune reprezintă vizualizarea implicită pentru imaginile RGB şi CMYK, dacă aţi selectat în prealabil Vizualizare expandată sau Vizualizare globală canale.

În Vizualizare globală canale, selectarea din meniul Canale influenţează numai histograma cea mai de sus din panou.

Vizualizarea color a histogramelor de canale

❖ Din panoul Histogramă, efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- În Vizualizare globală canale, selectaţi Afişare canale în culoare din meniul panoului.
- În Vizualizare expandată sau în Vizualizare globală canale, selectaţi un canal individual din meniul Canal şi alegeţi Afişare canale în culoare din meniul panoului. În cazul în care comutaţi la Vizualizare compactă, canalul va fi afişat în continuare color.
- În Vizualizare expandată sau în Vizualizare globală canale, selectaţi Culori din meniul Canal pentru a afişa color o histogramă compozită a canalelor. În cazul în care comutaţi la Vizualizare compactă, histograma compozită va fi afişată în continuare color.

Vizualizarea statisticilor histogramei

În mod implicit, panoul Histogramă afişează statistici în Vizualizare expandată şi Vizualizare globală canale.

1. Selectaţi Afişare statistici din meniul panoului Histogramă.
2. Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a vizualiza informaţii despre o anumită valoare a pixelilor, plasaţi cursorul în histogramă.
- Pentru a vizualiza informaţii despre un interval de valori, trageţi cursorul pe histogramă pentru a evidenţia intervalul.

Panoul afişează următoarele informaţii statistice sub histogramă:

Medie Reprezintă valoarea intensităţii medii.

Std Dev (Abatere standard) Reprezintă cât de mult variază valorile intensităţii.

Mediană Afişează valoarea de mijloc din intervalul de valori ale intensităţii.

Pixeli Reprezintă numărul total de pixeli utilizaţi pentru a calcula histograma.

Nivel Afişează nivelul de intensitate al zonei de sub cursor.

Număr Afişează numărul total de pixeli care corespunde cu nivelul de intensitate de sub cursor.

Percentilă Afişează numărul cumulat de pixeli la sau mai jos de nivelul de sub cursor. Această valoare este exprimată ca procentaj al tuturor pixelilor din imagine, de la 0% la extrema stângă la 100% la extrema dreaptă.

Nivel cache Afişează memoria cache a imaginii curente, utilizată la crearea histogramei. Când nivelul cache este mai mare de 1, histograma este afişată mai rapid. În acest caz, histograma derivă dintr-o eşantionare reprezentativă a pixelilor din imagine (pe bază de mărire). Imaginea iniţială are nivelul cache 1. La fiecare nivel peste nivelul 1, se stabileşte media a patru pixeli adiacenţi pentru a ajunge la o singură valoare de pixeli. Aşadar, fiecare nivel echivalează cu jumătate din dimensiunile (are 1/4 din numărul de pixeli) stratului inferior. Când Photoshop efectuează o aproximare rapidă, poate utiliza unul dintre nivelurile superioare. Faceţi clic pe butonul Reîmprospătare fără cache pentru a redesena histograma utilizând stratul imaginii efective.

Vizualizarea histogramei pentru un document cu mai multe straturi

1 Selectaţi Vizualizare expandată din meniul panoului Histogramă.

2 Selectaţi o setare din meniul Sursă. (Meniul Sursă nu este disponibil pentru documentele cu un singur strat).

Imaginea integrală Afişează o histogramă a întregii imagini, inclusiv toate straturile.

Strat selectat Afişează o histogramă a stratului selectat în panoul Straturi.

Compozit de ajustare Afişează o histogramă a unui strat de ajustare selectat din panoul Straturi, inclusiv toate straturile de sub stratul de ajustare.

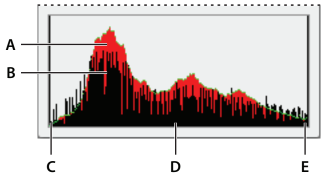
Previzualizarea ajustărilor histogramei

Puteţi previzualiza efectul asupra histogramei ajustărilor de culori şi de tonuri.

❖ Selectaţi opţiunea Previzualizare din casetele de dialog ale comenzilor pentru ajustările de culori şi de tonuri.

Când este selectată opţiunea Previzualizare, panoul Histogramă afişează modul în care ajustarea influenţează histograma.

Notă: *Când efectuaţi ajustări utilizând panoul Ajustări, modificările sunt reflectate automat în panoul Histogramă.*



Previzualizarea ajustării histogramei în panoul Histogramă
A. *Histograma iniţială* ***B.*** *Histograma ajustată* ***C.*** *Tonuri întunecate* ***D.*** *Tonuri medii* ***E.*** *Tonuri luminoase*

Reîmprospătarea afişării histogramei

Când o histogramă este citită dintr-o memorie cache şi nu din starea curentă a documentului, pictograma Avertisment date cache ⚠ apare în panoul Histogramă. Histogramele bazate pe memoria cache a imaginii sunt afişate mai rapid şi sunt bazate pe o eşantionare reprezentativă de pixeli din imagine. Puteţi seta *nivelul cache maxim* (de la 2 la 8) în preferinţa Performanţă.

Notă: *Setarea unui nivel cache mai ridicat va mări viteza de redesenare pentru fişierele mari, cu mai multe straturi, dar necesită o utilizare suplimentară a memoriei RAM a sistemului. Dacă memoria RAM este limitată sau lucraţi în principal cu imagini mai mici, utilizaţi setările pentru nivelele cache inferioare.*

❖ Pentru reîmprospătarea histogramei astfel încât să afişeze toţi pixelii imaginii iniţiale în starea sa curentă, efectuaţi una din următoarele acţiuni:

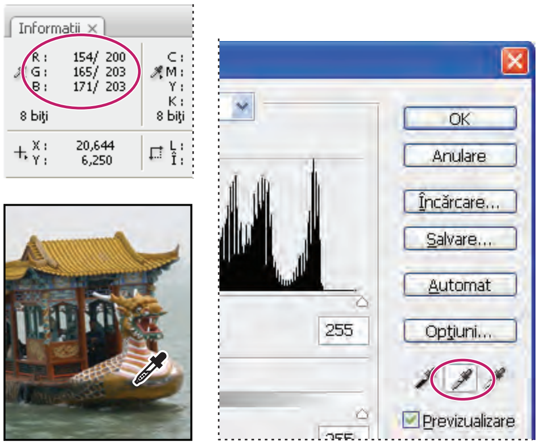
- Faceţi dublu clic oriunde în histogramă.
- Faceţi clic pe pictograma Avertisment date fără cache ⚠.

- Faceţi clic pe butonul Reîmprospătare date fără cache .
- Selectaţi Reîmprospătare fără cache din meniul panoului Histogramă.

Pentru mai multe informaţii despre nivelul cache, consultaţi “Prezentare generală panou Histogramă” la pagina 161.

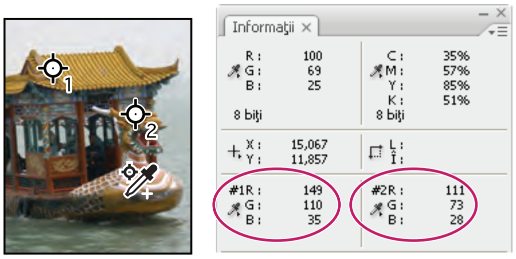
Vizualizarea valorilor culorilor într-o imagine

Puteţi utiliza panoul Informaţii pentru a vedea valoarea culorii pixelilor pe măsură ce efectuaţi corecţii de culoare. Când lucraţi cu o casetă de dialog pentru ajustări de culori sau cu panoul Ajustări, panoul Informaţii afişează două seturi de valori de culori pentru pixelii de sub cursor. Valoarea din coloana stângă reprezintă valoarea culorii iniţiale. Valoarea din coloana dreaptă reprezintă valoarea culorii după ce a fost efectuată ajustarea.


R: 154/ 200
G: 165/ 203
B: 171/ 203
8 biţi
X: 20,644
Y: 6,250

Utilizarea panourilor Niveluri şi Informaţii pentru a neutraliza tonul unei imagini

Puteţi vizualiza culoarea unei singure locaţii utilizând instrumentul Pipetă . De asemenea, puteţi utiliza până la patru eşantionoare de culori pentru a afişa informaţiile despre culori pentru una sau mai multe locaţii din imagine. Aceste eşantionoare sunt salvate în imagine, astfel încât vă puteţi raporta le ele de fiecare dată când lucraţi, chiar dacă închideţi şi redeschideţi imaginea.


R: 100
G: 69
B: 25
8 biţi
C: 35%
M: 57%
Y: 85%
K: 51%
8 biţi
X: 15,067
Y: 11,857
#1R: 149
G: 110
B: 35
#2R: 111
G: 73
B: 28

Eşantionoare de culori şi panoul Informaţii

1. Selectaţi Fereastră > Informaţii pentru a deschide panoul Informaţii.
2. Selectaţi (apoi faceţi Shift-clic pe) instrumentul Pipetă sau instrumentul Eşantionor culoare şi, dacă este necesar, selectaţi o dimensiune a eşantionului din bara de opţiuni. Eşantion punct citeşte valoarea unui singur pixel, iar celelalte opţiuni citesc media unei zone de pixeli.
3. Dacă selectaţi instrumentul Eşantionor culoare , plasaţi până la patru eşantionoare de culori pe imagine. Faceţi clic unde doriţi să plasaţi un eşantionor.

Vizualizarea informaţiilor despre culori în timpul ajustării culorilor

Puteţi vizualiza informaţiile despre culori pentru anumiţi pixeli din imagine în timp ce ajustaţi culorile, utilizând o casetă de dialog pentru ajustări sau panoul Ajustări.

1. Deschideţi o casetă de dialog pentru ajustări (sub Imagine > Ajustări) sau adăugaţi o ajustare utilizând panoul Ajustări.
2. Pe măsură ce efectuaţi ajustările, vizualizaţi valorile anterioare şi ulterioare ale culorilor din panoul Informaţii. Deplasaţi cursorul peste imagine pentru a vizualiza valorile culorilor în locul unde este plasat cursorul.

***Notă:** Dacă utilizaţi o casetă de dialog Ajustare, atunci când deplasaţi cursorul peste imagine, este activat instrumentul Pipetă (iar alte instrumente sunt dezactivate temporar). Aveţi în continuare acces la controalele de derulare şi la instrumentele Mână şi Zoom , utilizând scurtăturile de la tastatură.*

3. Dacă aţi plasat eşantionoarele de culori pe imagine, valorile culorilor de sub eşantionoare apar în jumătatea inferioară a panoului Informaţii. Pentru a adăuga eşantionoare noi de culori, efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Dacă utilizaţi panoul Ajustări, selectaţi instrumentul Eşantionare culoare şi faceţi clic pe imagine sau selectaţi instrumentul Pipetă şi faceţi clic pe imagine, ţinând apăsat pe Shift.
- Dacă utilizaţi o casetă de dialog pentru ajustări, apăsaţi Shift şi faceţi clic pe imagine.

Ajustarea eşantionoarelor de culori

După adăugarea unui eşantionor de culoare, îl puteţi muta, şterge sau ascunde sau puteţi modifica informaţiile eşantionorului de culoare afişate în panoul Informaţii.

Mutarea sau ştergerea unui eşantionor de culoare

1. Selectaţi instrumentul Eşantionor culoare .
2. Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a muta un eşantionor de culoare, trageţi de eşantionor la noua locaţie.
- Pentru a şterge un eşantionor de culoare trageţi eşantionorul în afara ferestrei documentului. Alternativ, menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) până când cursorul devine o foarfecă şi faceţi clic pe eşantionor.
- Pentru a şterge toate eşantionoarele de culoare, faceţi clic pe Golire din bara de opţiuni.
- Pentru a şterge un eşantionor de culoare în timp ce este deschisă o casetă de dialog Ajustare, menţineţi apăsate tastele Alt+Shift (Windows) sau Option+Shift (Mac OS) şi faceţi clic pe eşantionor.

Ascunderea sau afişarea eşantionoarelor de culoare dintr-o imagine

❖ Selectaţi Vizualizare > Bonusuri. O bifă indică faptul că eşantionoarele de culoare sunt vizibile.

Modificarea afişării informaţiilor eşantionorului de culoare din panoul Informaţii

- Pentru a afişa sau ascunde informaţiile eşantionorului de culoare în panoul Informaţii, selectaţi Eşantionare culoare din meniul panoului. O bifă indică faptul că informaţiile eşantionorului de culoare sunt vizibile.
- Pentru a modifica spaţiul de culoare în care un eşantionor de culoare afişează valorile, deplasaţi cursorul pe pictograma eşantionorului de culoare din panoul Informaţii. Menţineţi apoi apăsat butonul mouse-ului şi selectaţi din meniu alt spaţiu de culoare.

Înţelegerea ajustărilor de culori

Înainte de efectuarea ajustărilor de culori şi de tonuri

Instrumentele puternice din Photoshop pot ameliora, repara şi corecta culorile şi tonalitatea (luminozitate, întunecime şi contrast) dintr-o imagine. Iată câteva elemente de luat în considerare înainte de efectuarea ajustărilor de culori şi de tonuri.

- Lucraţi cu un monitor calibrat şi cu profilurile setate. Pentru editarea de imagini critice, calibrarea şi setarea profilurilor sunt esenţiale. În caz contrar, imaginea pe care o vedeţi pe monitorul dvs. pare diferită pe alte monitoare sau când este tipărită.
- Utilizaţi straturile de ajustare pentru a ajusta intervalul tonal şi balansul de culoare al imaginii. Straturile de ajustare vă permit să vă întoarceţi şi să efectuaţi ajustări tonale succesive fără să pierdeţi sau să modificaţi definitiv date din stratul imaginii. Reţineţi că utilizarea straturilor de ajustare măreşte dimensiunea fişierului imaginii şi are nevoie de mai mult RAM de la calculator. Accesarea comenzilor de tonuri şi de culori din panoul Ajustări creează automat staturi de ajustare.
- Dacă nu doriţi să utilizaţi straturile de ajustare, puteţi aplica ajustările direct unui strat al imaginii. Reţineţi că anumite informaţii se pierd când efectuaţi o ajustare de culori sau de tonuri direct unui strat al imaginii.
- Pentru lucrări importante şi pentru a păstra datele imaginii, este recomandat să lucraţi cu imagini cu 16 biţi pe canal (imagine de 16 biţi) în loc de 8 biţi pe canal (imagine de 8 biţi). Datele sunt abandonate când efectuaţi ajustări de culori şi de tonuri. Pierderea informaţiilor imaginii este mai importantă în imagini de 8 biţi decât în imagini de 16 biţi. În general, imaginile de 16 biţi au o dimensiune mai mare a fişierului decât imaginile de 8 biţi.
- Duplicaţi sau faceţi o copie a fişierului imaginii. Lucrul pentru o copie a imaginii păstrează originalul pentru eventualitatea în care doriţi să utilizaţi imaginea în stare iniţială.
- Ştergeţi orice imperfecţiuni precum puncte de praf, pete şi zgârieturi din imagine înainte de efectuarea ajustărilor de culori şi de tonuri.
- Deschideţi panoul Informaţii sau panoul Histogramă în Vizualizare expandată. Pe măsură ce evaluaţi şi corectaţi imaginea, ambele panouri afişează informaţii valoroase cu privire la ajustările dvs.
- Puteţi efectua o selecţie sau puteţi utiliza o mască pentru a vă limita ajustările de culori şi de tonuri la o parte din imagine. Un alt mod de a aplica selectiv ajustări de culori şi de tonuri îl reprezintă configurarea documentului cu componentele de imagine pe straturi diferite. Ajustările de culori şi de tonuri sunt aplicate numai unui singur strat odată. Sunt afectate numai componentele imaginii de pe stratul ales.

Corectarea imaginilor

Iată fluxul de lucru general pe care îl urmaţi când corectaţi tonalitatea şi culorile unei imagini:

1. Utilizaţi histograma pentru a evalua calitatea şi intervalul tonal ale imagini.
2. Pentru a accesa ajustările de culori şi de tonuri, asiguraţi-vă că panoul Ajustări este deschis. Faceţi clic pe o pictogramă pentru a accesa ajustările descrise în paşii următori. Aplicarea de corecţii din panoul Ajustări creează un strat de ajustare care vă oferă mai multă flexibilitate, iar informaţiile despre imagine nu se pierd. Consultaţi "Prezentare generală a panoului Ajustări" la pagina 168 şi "Despre straturile de ajustare şi de umplere" la pagina 330.
3. Ajustaţi balansul de culoare pentru a elimina dominantele de culoare nedorite sau pentru a corecta culorile suprasaturate sau subsaturate. Consultaţi "Comenzile de ajustare a culorilor" la pagina 170.
4. Ajustaţi intervalul tonal utilizând una din ajustările Nivele sau Curbe.

Începeţi corecţiile tonale ajustând valorile cele mai intense de tonuri luminoase şi întunecate ale pixelilor din imagine, setând un interval tonal general pentru imagine. Acest proces este cunoscut ca *setarea tonurilor luminoase şi întunecate* sau ca *setarea punctelor albe şi negre*. Setarea tonurilor luminoase şi întunecate permite în general redistribuirea corespunzătoare a pixelilor de tonuri medii. Totuşi, ar putea fi necesar să ajustaţi manual tonurile medii.

Pentru ajustarea tonalităţii numai în zonele de tonuri întunecate şi luminoase, utilizaţi comanda Umbră/Evidenţiere. Consultaţi "Îmbunătăţirea detaliilor tonurilor întunecate şi luminoase" la pagina 185.

5 (Opţional) Efectuaţi alte ajustări de culori.

După ce corectaţi balansul de culoare general al imaginii, puteţi efectua ajustări opţionale pentru a îmbunătăţi culorile sau pentru a produce efecte speciale.

6 Clarificaţi muchiile imaginii.

Unul din ultimii paşi constă în utilizarea unuia dintre filtrele Claritate optimizată sau Claritate inteligentă pentru a clarifica muchiile imaginii. Gradul de claritate necesar pentru o imagine variază în funcţie de calitatea imaginii produsă de camera digitală sau de scannerul utilizat. Consultaţi "Clarificarea imaginilor" la pagina 224.

7 (Opţional) Pregătiţi imaginea cu caracteristici pentru imprimantă sau presa de tipar.

Puteţi utiliza opţiunile din ajustările Niveluri sau Curbe pentru a importa informaţiile despre tonurile luminoase şi despre cele întunecate din gama unui dispozitiv de ieşire, cum ar fi o imprimantă de birou. Această procedură se poate de asemenea realiza dacă trimiteţi imaginea la o presă de tipar şi cunoaşteţi caracteristicile acesteia.

Deoarece clarificarea măreşte contrastul dintre pixelii învecinaţi, este posibil ca anumiţi pixeli din zonele critice să devină netipăribili la imprimanta sau presa pe care o utilizaţi. Din acest motiv, se recomandă optimizarea setărilor de ieşire după clarificare. Pentru mai multe informaţii despre ajustarea setărilor de ieşire, consultaţi "Setarea valorilor ţintă pentru tonurile luminoase şi întunecate" la pagina 188.

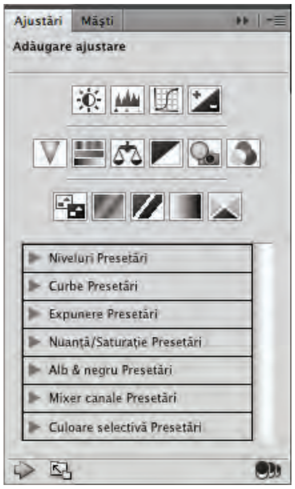
Pentru clipuri video despre efectuarea corecţiilor tonale şi de lumină, consultaţi www.adobe.com/go/vid0009_ro, www.adobe.com/go/vid0010_ro şi www.adobe.com/go/lrvid4121_ps_ro.

Prezentare generală a panoului Ajustări

Instrumentele pentru efectuarea de ajustări de culori şi de tonuri se găsesc în panoul Ajustări. Dacă faceţi clic pe pictograma unui instrument, se selectează o ajustare şi se creează automat un strat de ajustare. Ajustările pe care le efectuaţi utilizând controalele şi opţiunile din panoul Ajustări creează straturi de ajustare indestructibile. Consultaţi "Despre straturile de ajustare şi de umplere" la pagina 330.

Pentru a vă fi de ajutor, panoul Ajustări are o listă de presetări de ajustare care aplică corecţii de imagini obişnuite. Presetările sunt disponibile pentru ajustările Nivele, Curbe, Expunere, Nuanţă/Saturaţie, Alb & negru, Mixer canale şi Culoare selectivă. Dacă faceţi clic pe o presetare, aceasta se aplică imaginii utilizând un strat de ajustare. Puteţi să salvaţi întotdeauna setările de ajustare ca presetări, acestea adăugându-se la lista de presetări.

Dacă faceţi clic pe o pictogramă sau pe o presetare de ajustare, sunt afişate opţiunile de setări pentru ajustarea respectivă.



Panoul Ajustări

Pentru un clip video despre panoul Ajustări, consultaţi www.adobe.com/go/lrvid4002_ps_ro.

Aplicarea unei corecţii utilizând panoul Ajustări

1 Din panoul Ajustări, faceţi clic fie pe o pictogramă pentru ajustare, fie pe o presetare de ajustare, sau selectaţi o ajustare din meniul panoului.

2 Dacă este nevoie, utilizaţi controalele şi opţiunile din panoul Ajustări pentru a aplica setările pe care le doriţi.

3 (Opţional) Efectuaţi oricare din următoarele acţiuni:

- Pentru a comuta vizibilitatea ajustării, faceţi clic pe butonul Comutare vizibilitate strat .
- Pentru a readuce ajustarea la setările iniţiale, faceţi clic pe butonul Resetare .
- Pentru a abandona o ajustare, faceţi clic pe butonul Ştergere acest strat de ajustare .
- Pentru a adăuga un alt strat de ajustare deasupra celui curent, faceţi clic pe săgeată . Această procedură readuce panoul Ajustări la lista cu pictogramele şi de presetările de ajustare iniţiale.
- Pentru a reveni la opţiunile curente pentru setările de ajustare din pictogramele şi presetările de ajustare din panoul Ajustări, faceţi clic pe săgeată .
- Pentru a extinde lăţimea panoului Ajustări, faceţi clic pe butonul Extindere vizualizare

Aplicarea unei corecţii numai stratului de dedesubt

1 Din panoul Ajustări, faceţi clic fie pe o pictogramă pentru ajustare, fie pe o presetare de ajustare, sau selectaţi o ajustare din meniul panoului.

2 În panoul Ajustări, faceţi clic pe butonul Decupare la strat . În panoul Straturi faceţi din nou clic pe pictogramă pentru a aplica ajustarea la toate straturile care urmează.

Salvarea şi aplicarea presetărilor utilizând panoul Ajustări

Panoul Ajustări are o listă de presetări pentru ajustările obişnuite de tonuri şi de culori. În plus, puteţi salva şi aplica presetările pentru ajustările Nivele, Curbe, Expunere, Nuanţă/Saturaţie, Alb & negru, Mixer canale şi Culoare selectivă. Când salvaţi o presetare, aceasta se adaugă la lista de presetări.

- Pentru salvarea unor setări de ajustare ca presetări, selectaţi opţiunea Salvare presetare din meniul panoului Ajustări.

- Pentru aplicarea unei presetări de ajustare, faceți clic pe triunghi pentru a expanda lista de presetări pentru o anumită ajustare şi faceți apoi clic pe presetare. Apăsați tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceți clic pe un triunghi pentru a expanda toate presetările.

Comenzile de ajustare a culorilor

Puteți alege dintre următoarele comenzi de ajustare a culorilor:

Ajustare automată niveluri Corectează rapid balansul de culoare dintr-o imagine. Deşi numele acesteia presupune o ajustare automată, puteți optimiza comportamentul comenzii Culoare automată. Consultați “Eliminarea unei culori dominante utilizând opțiunea Culoare automată” la pagina 200.

Comanda Niveluri Ajustează balansul de culoare setând distribuția pixelilor pentru canalele de culoare individuale. Consultați “Ajustarea culorilor utilizând caseta de dialog Niveluri” la pagina 175.

Comanda Curbe Furnizează până la 14 puncte de control pentru ajustările de tonuri luminoase, medii şi întunecate ale canalelor individuale. Consultați “Prezentare de ansamblu a curbelor” la pagina 176.

Comanda Expunere Ajustează tonalitatea prin executarea de calcule într-un spațiu de culoare linear. Comanda Expunere este utilizată în principal pentru imaginile HDR. Consultați “Ajustarea expunerii pentru imaginile HDR” la pagina 188.

Comanda Vibranță Ajustează saturația de culoare pentru ca tăierea să fie minimizată. Consultați “Ajustarea saturației de culoare utilizând vibranța” la pagina 184.

Comanda Filtru fotografic Efectuează ajustări de culori simulând efectele de utilizare a unui filtru Kodak Wratten sau Fuji în fața obiectivului camerei. Consultați “Modificarea balansului de culoare utilizând comanda Filtru foto” la pagina 197.

Comanda Balans de culoare Modifică amestecul general al culorilor dintr-o imagine. Consultați “Aplicarea ajustării Balans de culoare” la pagina 198.

Comanda Nuanță/Saturație Ajustează valorile de nuanță, saturație şi luminozitate ale întregii imaginii sau ale componentelor de culoare individuale. Consultați “Ajustarea nuanței şi a saturației” la pagina 181.

Comanda Potrivire culoare Potriveşte culorile: dintr-o imagine cu cele din altă imagine, dintr-un strat cu cele din alt strat şi cele dintr-o selecție dintr-o imagine cu cele din altă selecție din aceeaşi imagine sau din altă imagine. De asemenea, această comandă ajustează intervalul de luminanță şi de culori şi neutralizează dominantele de culoare dintr-o imagine. Consultați “Asocierea culorilor în diferite imagini” la pagina 191.

Comanda Înlocuire culoare Înlocuieşte culorile specificate într-o imagine cu noi valori de culori. Consultați “Înlocuirea culorii obiectelor într-o imagine” la pagina 193.

Comanda Culoare selectivă Ajustează cantitatea de culori de proces în componentele de culoare individuale. Consultați “Efectuarea ajustărilor de culori selective” la pagina 196.

Comanda Mixer canale Modifică un canal de culoare şi efectuează ajustări de culori dificil de realizat cu alte instrumente de ajustare a culorilor. Consultați “Mixarea canalelor de culoare” la pagina 194.

Efectuarea ajustării unei culori

Toate instrumentele de ajustare a culorilor din Photoshop funcționează în esență în acelaşi mod; acestea mapează un interval existent de valori de pixeli la un nou interval de valori. Diferența dintre instrumente constă în gradul de control pe care acestea îl oferă. Instrumentele de ajustare a culorilor, precum şi setările pentru opțiuni sunt accesate din panoul Ajustări. Pentru o vedere de ansamblu asupra instrumentelor de ajustare a culorilor, consultați “Comenzile de ajustare a culorilor” la pagina 170.

Puteţi ajusta culoarea dintr-o imagine în diferite moduri. Cea mai flexibilă metodă constă în utilizarea unui strat de ajustare. Când selectaţi din panoul Ajustări un instrument pentru ajustări de culori, Photoshop creează automat un strat de ajustare. Straturile de ajustare vă permit să experimentaţi ajustările de culori şi de tonuri fără să modificaţi permanent pixelii din imagine. Modificările de culori şi de tonuri rezidă în stratul de ajustare, care se comportă ca un văl prin care apar straturile de dedesubt ale imaginii.

1 Dacă doriţi să efectuaţi ajustări pentru o porţiune din imagine, selectaţi porţiunea respectivă. Dacă nu efectuaţi nicio selecţie, ajustarea se aplică întregii imagini.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe o pictogramă pentru ajustări sau selectaţi o presetare pentru ajustări din panoul Ajustări.
- Creaţi un strat de ajustare. Consultaţi “Crearea straturilor de ajustare şi de umplere” la pagina 331.
- Faceţi dublu clic pe miniatura unui strat de ajustare existent din panoul Straturi.

Notă: *De asemenea, pentru a aplica ajustările direct stratului imaginii, puteţi selecta Imagine > Ajustări şi apoi o comandă din submeniu. Reţineţi că această metodă determină pierderea informaţiilor despre imagine.*

Un strat de ajustare nou include o mască strat care, în mod implicit, este goală (sau albă), acesta însemnând că ajustarea se aplică întregii imagini. (Dacă aveţi o selecţie activă pe imagine atunci când adăugaţi un strat de ajustare, masca strat iniţială acoperă cu negru zona neselectată). Utilizând instrumentul Pensulă, puteţi colora zonele negre de pe mască în care nu doriţi ca ajustarea să afecteze imaginea. Consultaţi “Editarea unei măşti strat” la pagina 345.

3 Pentru a comuta vizualizarea imaginii cu şi fără ajustări, faceţi clic pe pictograma Comutare vizibilitate strat din panoul Ajustări.

Pentru a anula modificările, faceţi clic pe butonul Resetare din panoul Ajustări.

Salvarea setărilor de ajustare

Puteţi salva setările de ajustare a culorilor şi le puteţi aplica altor imagini. După salvarea unei setări, aceasta poate fi accesată şi din lista de presetări din panoul Ajustări. De asemenea, puteţi selecta opţiunea Încărcare presetare din meniul unei casete de dialog pentru ajustări. Dacă salvaţi setările de ajustare a culorilor utilizând comanda Potrivire culoare, consultaţi “Asocierea culorilor în diferite imagini” la pagina 191.

- Pentru salvarea unei setări din panoul Ajustări, selectaţi opţiunea Salvare presetare din meniul panoului. Această opţiune este valabilă numai pentru ajustările Nivele, Curbe, Expunere, Nuanţă/Saturaţie, Alb şi negru, Mixer canale şi Culoare selectivă.
- Pentru a salva o setare în caseta de dialog de ajustare a imaginilor Tonuri întunecate/Tonuri luminoase, Variaţii sau Înlocuire culoare, faceţi clic pe Salvare. În caseta de dialog de ajustare a imaginilor Niveluri, Curbe, Expunere, Nuanţă/Saturaţie, Alb-negru, Mixer canale sau Culoare selectivă, selectaţi Salvare presetare din meniul panoului. Introduceţi un nume pentru setare, apoi faceţi clic pe Salvare.

Reaplicarea setărilor de ajustare

După salvarea unei setări de ajustare, aceasta este stocată ca o presetare şi poate fi aplicată din nou.

- În panoul Ajustări, expandaţi un set de presetări de ajustare şi selectaţi-l din lista meniului.
- Într-o casetă de dialog pentru ajustări, faceţi clic pe Încărcare. Localizaţi şi încărcaţi fişierul de ajustare salvat. În casetele de dialog Curbe, Alb şi negru, Expunere, Nuanţă/Saturaţie, Culoare selectivă, Nivele sau Mixer canale, presetările salvate apar în meniul Presetări. Selectaţi Încărcare presetare din opţiunea Presetare pentru a încărca din altă locaţie o presetare neafişată în meniul pop-up Presetare.

Pentru a elimina presetările implicite, navigaţi la dosarele următoare, extrageţi presetările din dosare şi reporniţi Photoshop.

- Windows: [pornire unitate]/Program files/Adobe/Adobe Photoshop CS4/Presets/[tip de ajustare]/[numele presetării]
- Mac OS: [pornire unitate]/Applications/Adobe Photoshop CS4/Presets/[tip de ajustare]/[numele presetării]

Corectarea culorilor în CMYK şi RGB

Deşi puteţi executa toate corecţiile de culori şi de tonuri în modul RGB şi majoritatea ajustărilor în modul CMYK, selectaţi modul cu atenţie. Evitaţi conversiile multiple între moduri, deoarece valorile culorilor se rotunjesc şi se pierd cu fiecare conversie. Nu convertiţi imaginile RGB în modul CMYK, dacă acestea sunt destinate afişării pe ecran. Pentru imaginile CMYK care sunt separate şi tipărite, nu efectuaţi corecţii de culori în modul RGB.

Dacă trebuie să convertiţi imaginea dintr-un mod în altul, efectuaţi cele mai multe corecţii de culori şi de tonuri în modul RGB. Puteţi utiliza apoi modul CMYK pentru ajustări fine. Avantajele lucrului în modul RGB sunt:

- Modul RGB are mai puţine canale. Astfel, calculatorul va utiliza un spaţiu de memorie redus.
- RGB are un interval mai larg de culori decât CMYK şi este probabil să se păstreze mai multe culori după ajustări.

  Puteţi verifica virtual culorile pentru a vizualiza pe ecran modul în care vor arăta culorile documentului dvs. când acesta este reprodus pe un anumit dispozitiv de ieşire. Consultaţi “Despre verificarea virtuală a culorilor” la pagina 145.

Puteţi edita o imagine în modul RGB într-o fereastră şi puteţi vizualiza aceeaşi imagine în culorile CMYK în altă fereastră. Selectaţi Fereastră> Aranjare > Fereastră nouă pentru (nume de fişier) pentru a deschide o a doua fereastră. Selectaţi opţiunea Spaţiu de lucru CMYK pentru Configurare probă, apoi selectaţi comanda Probă culoare pentru a activa previzualizarea CMYK într-una din ferestre.

Identificarea culorilor din afara gamei reproductibile

O *gamă reproductibilă* reprezintă intervalul de culori pe care îl poate afişa sau tipări un sistem de culori. O culoare care poate fi afişată în RGB ar putea fi *în afara gamei reproductibile* şi aşadar netipăribilă pentru setarea dvs. CMYK.

În modul RGB puteţi stabili dacă o culoare este în afara gamei reproductibile după cum urmează:

- În panoul Informaţii apare semnul exclamării lângă valorile CMYK de câte ori deplasaţi cursorul peste o culoare din afara gamei reproductibile.
- Atât în panoul Alegere culoare, cât şi în panoul Culoare, apare triunghiul de alertă ⚠. Când selectaţi o culoare din afara gamei reproductibile, se afişează echivalentul CMYK cel mai apropiat. Pentru selectarea echivalentului CMYK, faceţi clic pe triunghi sau pe plasturele de culoare.

  Photoshop plasează automat toate culorile în gama reproductibilă când convertiţi o imagine RGB în CMYK. Reţineţi că, în funcţie de opţiunile dvs. de conversie, anumite detalii ale imaginii se pot pierde. Puteţi identifica culorile din afara gamei reproductibile într-o imagine sau să le corectaţi manual înainte de a le converti în CMYK. Puteţi utiliza comanda Avertizare gamă reproductibilă pentru a evidenţia culorile din afara gamei reproductibile.

Căutarea culorilor din afara gamei reproductibile

1. Selectaţi Vizualizare > Configurare probă, apoi alegeţi profilul de probă pe care doriţi să bazaţi avertizarea de gamă reproductibilă.
2. Selectaţi Vizualizare > Avertizare gamă reproductibilă.

Toţi pixelii din afara gamei reproductibile ai spaţiului profilului de probă curent sunt evidenţiaţi cu gri.

Modificarea culorii avertizării de gamă reproductibilă

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

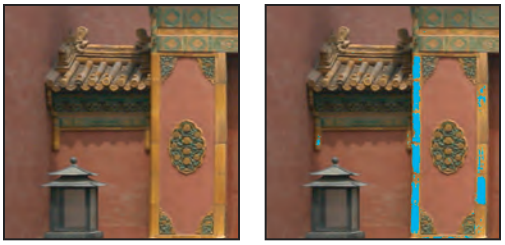
- (Windows) Selectaţi Editare > Preferinţe > Transparenţă & gamă reproductibilă.
- (Mac OS) Selectaţi Photoshop > Preferinţe > Transparenţă & gamă reproductibilă.

2 Sub Avertizare gamă reproductibilă faceţi clic pe caseta Culoare pentru a afişa Alegere culoare. Apoi alegeţi o nouă culoare de avertizare şi faceţi clic pe OK.

Pentru rezultate optime, utilizaţi o culoare care nu este prezentă deja în imagine.

3 Introduceţi o valoare în caseta de Opacitate, apoi faceţi clic pe OK.

Utilizaţi această opţiune pentru a dezvălui mai mult sau mai puţin din imaginea de dedesubt prin culoarea de avertizare. Valorile se pot încadra în intervalul 1% - 100%.



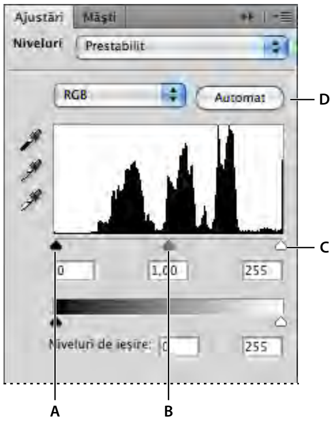
Imaginea iniţială şi previzualizarea culorilor din afara gamei reproductibile, albastru fiind selectat drept culoare de avertizare pentru gama reproductibilă

Ajustarea culorilor şi tonurilor imaginii

Vedere de ansamblu a casetei de dialog Niveluri

Utilizaţi ajustarea Niveluri pentru a corecta intervalul tonal şi balansul de culoare al unei imagini, ajustându-i nivelurile de intensitate a tonurilor întunecate, medii şi luminoase. Histograma Niveluri reprezintă un ghid vizual pentru ajustarea tonurilor predominante ale imaginii. Pentru mai multe informaţii modul de citire al unei histograme, consultaţi “Despre histograme” la pagina 161.

Puteţi să salvaţi setările pentru Niveluri ca presetări şi să le aplicaţi ulterior altor imagini. Consultaţi “Salvarea setărilor de ajustare” la pagina 171 şi “Reaplicarea setărilor de ajustare” la pagina 171.



Caseta de dialog Niveluri
A. *Tonurile întunecate* ***B.*** *Tonurile medii* ***C.*** *Tonurile luminoase* ***D.*** *Aplicare corecţie culoare automată*

Ajustarea intervalului tonal utilizând caseta de dialog Niveluri

Cele două glisoare exterioare Niveluri de intrare mapează punctul negru şi punctul alb la setările glisoarelor de ieşire. În mod implicit, glisoarele de ieşire sunt la nivelul 0, unde pixelii sunt negri, şi la nivelul 255, unde pixelii sunt albi. Cu glisoarele de ieşire în poziția implicită, deplasarea glisorului de intrare negru mapează valoarea pixelului la nivelul 0, iar deplasarea glisorului punctului alb mapează valoarea pixelului la nivelul 255. Nivelurile care rămân sunt redistribuite între nivelurile 0 şi 255. Această redistribuire măreşte intervalul tonal al imaginii, mărind de fapt contrastul general al imaginii.

Notă: *Când sunt tăiate tonurile întunecate, pixelii sunt negri, fără niciun detaliu. Când sunt tăiate tonurile luminoase, pixelii sunt albi, fără niciun detaliu.*

Glisorul de intrare din mijloc ajustează gama imaginii. Deplasează tonurile medii (nivelul 128) şi schimbă valorile intensității intervalului mediu de tonuri de gri fără a modifica dramatic tonurile luminoase şi întunecate.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe pictograma Niveluri sau pe o presetare pentru niveluri din panoul Ajustări sau, din meniul panoului, selectați Niveluri.
- Selectați Strat> Strat de ajustare nou > Niveluri. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.
- Selectați Imagine > Ajustări > Niveluri.

Notă: *Selectând Imagine > Ajustări > Niveluri efectuați ajustări directe în stratul imaginii şi abandonați informațiile imaginii.*

2 (Opțional) Pentru ajustarea tonurilor într-un anumit canal de culoare, selectați o opțiune din meniul Canal.

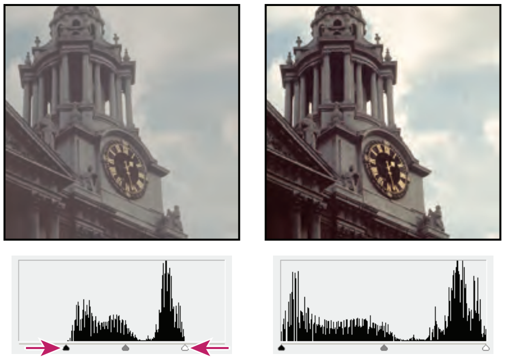
3 (Opțional) Pentru editarea unei combinații de canale de culoare în acelaşi timp, mențineți apăsată tasta Shift şi selectați canalele din panoul Canale înainte de a alege comanda Niveluri. Meniul Canal afişează apoi abrevierile pentru canalele țintă - de exemplu, CM pentru cyan şi magenta. De asemenea, meniul conține canalele individuale pentru combinația selectată. Editați individual canalele spot şi alfa.

Notă: *Această metodă nu funcționează într-un strat de ajustare a nivelurilor.*

4 Pentru a ajusta tonurile întunecate şi luminoase, trageți glisoarele Niveluri de intrare alb şi negru la marginea primului grup de pixeli la unul din capetele histogramei.

De exemplu, dacă deplasați glisorul punctului negru la dreapta, la nivelul 5, Photoshop mapează toți pixelii la nivelul 5 şi de la niveluri inferioare la nivelul 0. În mod similar, dacă deplasați glisorul punctului alb la stânga, la nivelul 243, Photoshop mapează toți pixelii la nivelul 243 şi de la niveluri superioare la nivelul 255. Maparea afectează pixelii cei mai închişi şi cei mai deschişi din fiecare canal. Pixelii corespunzători din celelalte canale sunt ajustați în mod proporțional, pentru a se evita modificarea balansului de culoare.

Notă: *De asemenea, puteți introduce valori direct în prima şi a în treia casetă de text Niveluri de intrare.*



Ajustarea punctelor albe şi negre cu glisoarele Niveluri de intrare

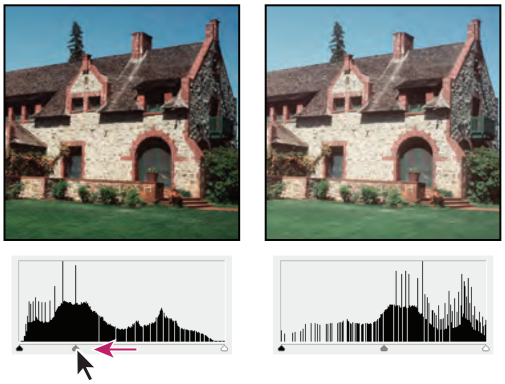
5 (Opţional) Pentru a identifica zonele care urmează să fie tăiate din imagine (complet negre sau complet albe), efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi glisoarele punctelor negre şi albe.
- Selectaţi Afişare tăiere pentru puncte negre/albe din meniul panoului.

6 Pentru ajustarea tonurilor medii, utilizaţi glisorul de intrare din mijloc pentru a efectua ajustarea gamei.

Deplasarea la stânga a glisorului de intrare din mijloc face imaginea mai deschisă. Această ajustare a glisorului mapează un nivel inferior (mai întunecat) la nivelul median dintre glisoarele de ieşire. Dacă glisoarele de ieşire se află în poziţia lor implicită (0 şi 255), punctul de mijloc este nivelul 128. În acest exemplu, tonurile întunecate se extind pentru a umple intervalul tonal de la 0 la 128, iar tonurile luminoase se comprimă. Deplasarea la dreapta a glisorului de intrare din mijloc produce efectul opus, făcând imaginea mai întunecată.

***Notă:** De asemenea, puteţi introduce o valoare de ajustare a gamei direct în caseta de Niveluri de intrare din mijloc.*



Deplasarea glisorului din mijloc ajustează gama imaginii

Puteţi vizualiza histograma ajustată în panoul Histogramă.

Ajustarea culorilor utilizând caseta de dialog Niveluri

1 Efectuaţi una din următoarele operaţii pentru a accesa ajustarea Niveluri:

- Din panoul Ajustări, faceţi clic pe pictograma Niveluri sau pe o presetare pentru niveluri, sau selectaţi Niveluri din meniul panoului.
- Selectaţi Strat> Strat de ajustare nou > Niveluri. Faceţi clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

Notă: *De asemenea, puteţi selecta Imagine > Ajustări > Niveluri. Dar nu uitaţi că această metodă efectuează ajustări directe stratului imaginii şi şterge informaţiile despre imagine. Setările sunt ajustate în caseta de dialog Niveluri.*

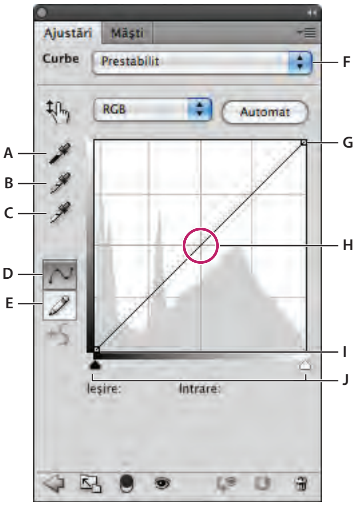
2 În panoul Ajustări, efectuaţi una din următoarele acţiuni pentru a neutraliza o dominantă de culoare.

- Faceţi clic pe instrumentul Setare pipetă punct gri . Apoi faceţi clic pe partea din imagine care este gri neutru.
- Faceţi clic pe Automat pentru a aplica ajustarea automată implicită a nivelurilor. Pentru a experimenta alte opţiuni de ajustare automate, selectaţi Opţiuni automate din meniul panoului Ajustări şi modificaţi apoi Algoritmi în caseta de dialog Opţiuni corecţii culoare automată.

În general, asignaţi valori identice componentei de culoare pentru a obţine un gri neutru. De exemplu, asignaţi valori identice de roşu, verde şi albastru pentru a produce gri neutru într-o imagine RGB.

Prezentare de ansamblu a curbelor

Puteţi utiliza opţiunea Curbe sau Niveluri pentru ajustarea întregului interval tonal al imaginii. Ajustarea curbelor vă permite să ajustaţi punctele din intervalul tonal al imaginii (de la tonuri întunecate la tonuri luminoase). Nivelurile au numai trei ajustări (punctul alb, punctul negru şi gama). De asemenea, puteţi utiliza opţiunea Curbe pentru a efectua ajustări precise canalelor de culoare individuale dintr-o imagine. Puteţi salva ca presetări setările pentru ajustarea Curbe. Consultaţi “Salvarea setărilor de ajustare” la pagina 171 şi “Reaplicarea setărilor de ajustare” la pagina 171.

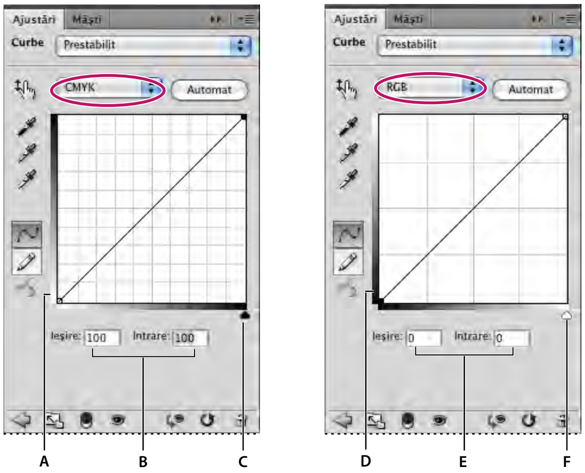


Caseta de dialog Curbe
A. *Eşantionare în imagine pentru setare punct negru.* ***B.*** *Eşantionare în imagine pentru setare punct gri.* ***C.*** *Eşantionare în imagine pentru setare punct alb.* ***D.*** *Editare puncte pentru modificare curbă.* ***E.*** *Tragere pentru modificare curbă.* ***F.*** *Meniu drop-down tip de curbe.* ***G.*** *Setare punct negru.* ***H.*** *Setare punct gri.* ***I.*** *Setare punct alb.* ***J.*** *Afişare tăiere.*

În ajustarea Curbe, intervalul tonal este reprezentat sub forma unei linii de bază diagonale drepte, deoarece nivelurile de intrare (valorile intensităţii iniţiale a pixelilor) şi nivelurile de ieşire (valorile noi de culoare) sunt identice.

Notă: *După ce aţi efectuat o ajustare a intervalului tonal în caseta de dialog Curbe, Photoshop continuă să afişeze linia de bază ca referinţă. Pentru a ascunde linia de bază, dezactivaţi Afişare linie de bază în Opţiuni grilă curbă.*

Axa orizontală a graficului reprezintă nivelurile de intrare; axa verticală reprezintă nivelurile de ieşire.



Casetele de dialog Curbe implicite pentru imaginile CMYK şi RGB
A. *Orientarea implicită a barei de ieşire tonală CMYK* ***B.*** *Valorile de intrare şi ieşire CMYK în procente* ***C.*** *Orientarea implicită a barei de intrare tonală CMYK* ***D.*** *Orientarea implicită a barei de ieşire tonală RGB* ***E.*** *Valorile de intrare şi de ieşire RGB în niveluri de intensitate* ***F.*** *Orientarea implicită a barei de intrare tonală RGB*

Setarea opţiunilor de afişare a curbei

Puteţi controla afişarea grilei curbei, utilizând Opţiuni afişare curbă.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe pictograma Curbe sau pe o presetare pentru curbe din panoul Ajustări sau, din meniul panoului, selectaţi Curbe.
- Selectaţi Strat> Strat de ajustare nou > Curbe. Faceţi clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.
- Selectaţi Imagine > Ajustări > Curbe.

Notă: *Selectând Imagine > Ajustări > Curbe aplicaţi ajustarea direct în stratul imaginii şi abandonaţi informaţiile imaginii.*

2 În panoul Ajustări, selectaţi Opţiuni de afişare curbă din meniul panoului.

Notă: *Dacă selectaţi Imagine > Ajustări > Curbe, expandaţi Opţiuni de afişare curbă din caseta de dialog Curbe.*

3 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a inversa afişarea valorilor de intensitate şi a procentelor, selectaţi Afişare cantitate de lumină (0-255) sau Afişare cantitate de pigment/cerneală în %. Curbe afişează valorile intensităţii pentru imaginile RGB într-un interval de la 0 la 255, cu negru (0) în colţul din stânga-jos. Procentele pentru imaginile CMYK sunt afişate într-un interval de la 0 la 100, cu tonurile luminoase (0%) în colţul din stânga-jos. După ce se inversează valorile şi procentele intensităţii, 0 se află în colţul din dreapta-jos pentru imaginile RGB; 0% se află în colţul din dreapta-jos pentru imaginile CMYK.
- Pentru a afişa liniile grilei cu incrementuri de 25%, selectaţi Grilă simplă; pentru a le afişa cu incrementuri de 10%, alegeţi Grilă detaliată.

Pentru a modifica incrementurile liniei grilei, faceţi Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe grilă.

- Pentru a afişa curbele de canale de culoare suprapuse peste curba compozită, selectaţi Afişare suprapuneri canale.
- Pentru a afişa o suprapunere a histogramei, selectaţi Afişare histogramă. Pentru mai multe informaţii despre cum se citeşte o histogramă, consultaţi “Despre histograme” la pagina 161.

- Pentru a afişa o linie de bază desenată pe grilă la un unghi de 45 de grade, selectaţi Afişare linie de bază.
- Pentru a afişa linii orizontale şi verticale care să vă ajute să aliniaţi puncte în timp ce trageţi în raport cu histograma sau grila, selectaţi Afişare linie de intersecţie.

Ajustarea culorilor şi a tonalităţii cu ajutorul casetei de dialog Curbe

Puteţi ajusta tonalitatea şi culorile unei imagini modificând forma curbei în ajustarea Curbe. Deplasarea curbei în sus sau în jos luminează sau întunecă imaginea, după cum este setată caseta de dialog să afişeze nivelurile sau procentele. Secţiunile mai abrupte ale curbei reprezintă zonele de contrast mai puternic; secţiunile mai plane reprezintă zonele de contrast mai slab.

În cazul în care ajustarea Curbe este setată să afişeze niveluri în loc de procente, tonurile luminoase sunt reprezentate în colţul din dreapta-sus al graficului. Deplasarea unui punct în partea de sus a curbei ajustează tonurile luminoase. Deplasarea unui punct în centrul curbei ajustează tonurile medii, iar deplasarea unui punct în secţiunea inferioară a curbei ajustează tonurile întunecate. Pentru a închide tonurile luminoase, deplasaţi un punct în partea inferioară a curbei. Deplasarea unui punct fie în jos, fie la dreapta mapează valoarea de intrare la o valoare de ieşire inferioară, iar imaginea se închide. Pentru a deschide tonurile întunecate, deplasaţi un punct în partea superioară a curbei. Deplasarea unui punct fie în sus, fie la stânga mapează valoarea de intrare la o valoare de ieşire superioară, iar imaginea se deschide.

***Notă:** În general, sunt necesare doar mici ajustări ale curbei pentru a efectua corecţii de tonuri şi de culori pentru majoritatea imaginilor.*

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe pictograma Curbe sau pe o presetare pentru curbe din panoul Ajustări.
- Selectaţi Strat> Strat de ajustare nou > Curbe. Faceţi clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

***Notă:** Puteţi, de asemenea, selecta Imagine > Ajustări > Curbe. Dar nu uitaţi că această metodă efectuează ajustări directe stratului imaginii şi şterge informaţiile despre imagine.*

2 (Opţional) Pentru a ajusta balansul de culoare al imaginii, selectaţi canalul sau canalele pe care doriţi să le ajustaţi din meniul Canal.

3 (Opţional) Pentru editarea unei combinaţii de canale de culoare în acelaşi timp, menţineţi apăsată tasta Shift şi faceţi clic pe canalele din panoul Canale înainte de a alege Curbe. Meniul Canal afişează apoi abrevierile pentru canalele ţintă—de exemplu, CM pentru cyan şi magenta. De asemenea, acesta conţine canalele individuale pentru combinaţia selectată. Această metodă nu funcţionează într-un strat de ajustare a curbelor.

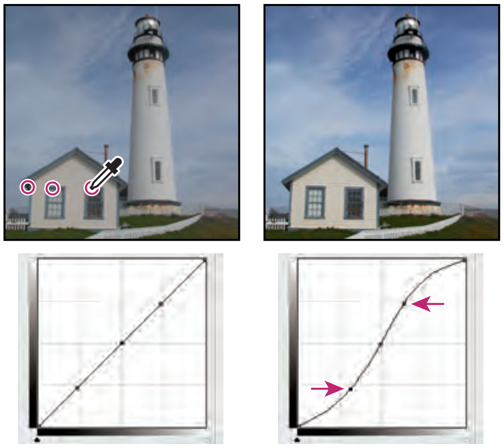
***Notă:** selectaţi Suprapuneri canale în Opţiuni de afişare curbă pentru a vedea curbele canalelor de culoare suprapuse peste curba compozită.*

4 Adăugaţi un punct de-a lungul curbei, efectuând una din următoarele acţiuni:

- Faceţi clic direct pe curbă.
- Selectaţi instrumentul Ajustare pe imagine, apoi faceţi clic pe zona din imagine pe care doriţi să o ajustaţi. Trageţi cursorul în sus sau în jos pentru a deschide sau a închide valorile pentru toate tonurile similare din fotografie.

Pentru a identifica suprafeţele din imagine care sunt tăiate (negre sau albe), selectaţi caseta de dialog Afişare tăiere în curbe sau Afişare tăiere pentru puncte negre/albe din meniul panoului Ajustări.

Puteţi adăuga pe curbă până la 14 puncte de control. Pentru eliminarea unui punct de control, trageţi-l în afara graficului, selectaţi-l şi apăsaţi Ştergere sau faceţi Ctrl-clic (Windows) ori Command-clic (Mac OS) pe acesta. Nu puteţi şterge capetele curbei.



Cu instrumentul Ajustare imagine selectat, faceţi clic pe trei zone dintr-o imagine pentru a adăuga puncte la curbă. Contrastul mărit al imaginii care rezultă din deschiderea tonurilor luminoase şi întunecate afişate de o curbă în formă de S.

Pentru a determina suprafeţele cele mai deschise şi cele mai închise dintr-o imagine RGB, trageţi peste imagine cu instrumentul de ajustare a imaginii Peste. Caseta de dialog Curbe afişează valorile intensităţii zonei de sub cursor şi locaţia corespunzătoare de pe curbă. Tragerea cursorului peste o imagine CMYK afişează procentele în panoul Culoare, dacă aceasta este setată să afişeze valorile CMYK.

5 Pentru a ajusta forma curbei, efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe un punct şi trageţi de curbă până când tonul şi culoarea arată corect. Apăsaţi Shift, selectaţi mai multe puncte şi deplasaţi-le în acelaşi timp.
- Selectaţi instrumentul Ajustare imagine . Pe măsură ce deplasaţi cursorul mouse-ului peste imagine, acesta se modifică într-o pipetă, iar un indicator de pe curbă afişează valoarea tonală a pixelilor de bază. Faceţi clic pe valoarea tonală dorită din imagine şi trageţi vertical, în sus sau în jos, pentru a ajusta curba.
- Faceţi clic pe un punct de pe curbă şi introduceţi valorile în casetele de text Intrare şi Ieşire.
- Selectaţi creionul în partea strângă a grilei curbei şi trageţi pentru a desena o nouă curbă. Puteţi menţine apăsată tasta Shift pentru a reduce curba la o linie dreaptă şi faceţi clic pentru a-i defini capetele. După ce aţi terminat, faceţi clic pe pictograma Netezire pentru a netezi curba (în panoul Ajustări curbe) sau faceţi clic pe Netezire (în caseta de dialog Curbe).

Punctele de pe curbă rămân ancorate până când le deplasaţi. Drept urmare, puteţi efectua o ajustare într-o singură zonă tonală fără ca celelalte să fie influenţate.

Aplicarea corecţiei de culoare automate

❖ În panoul Ajustări curbe sau în caseta de dialog Curbe, faceţi clic pe Automat.

Opţiunea Automat aplică o corecţie de culoare automată utilizând setarea implicită curentă. Pentru a modifica setarea implicită, utilizaţi opţiunile din caseta de dialog Opţiuni corecţie culoare automată. Puteţi aplica unei imagini corecţii de culoare automată, contrast automat sau ton automat. Pentru mai multe informaţii despre aceste opţiuni, consultaţi “Setarea opţiunilor de ajustare automată” la pagina 201.

Setarea punctelor albe şi negre utilizând glisoarele punctului alb şi punctului negru

Utilizaţi glisoarele alb şi negru pentru a seta rapid punctele albe şi negre. De exemplu, dacă deplasaţi glisorul punctului negru la dreapta, la intrarea 5, Photoshop mapează toţi pixelii la intrarea 5 şi de la niveluri inferioare la nivelul 0. În mod similar, dacă deplasaţi glisorul de punct alb la stânga la nivelul 243, Photoshop mapează toţi pixelii de la nivelul 243 şi de la niveluri superioare la nivelul 255. Maparea afectează pixelii cei mai închişi şi cei mai deschişi din fiecare canal. Pixelii care corespund celorlalte canale sunt ajustaţi în mod proporţional pentru a se evita modificarea balansului de culoare.

1 Trageţi glisoarele punctelor alb şi negru pe orice punct de-a lungul axei. Pe măsură ce trageţi, observaţi că valoarea de intrare se modifică.

2 Pentru a previzualiza tăierea pe măsură ce ajustaţi punctele albe şi negre, efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pe măsură ce trageţi glisoarele.
- Selectaţi Afişare tăiere pentru puncte negre/albe din meniul panoului Ajustări sau Afişare tăiere din caseta de dialog Curbe.

Setarea punctelor albe şi negre utilizând instrumentele pipetă

1 Faceţi dublu clic pe instrumentul Setare pipetă punct negru. Selectaţi o valoare din Alegere culoare Adobe, unde valorile R, G şi B sunt identice. Pentru a seta valoarea la negru, setaţi valorile R, G şi B la 0.

2 Cu pipeta, faceţi clic pe o zonă din imagine care reprezintă punctul negru sau pe zona cu cele mai mici valori tonale.

3 Faceţi dublu clic pe instrumentul Setare pipetă punct alb şi selectaţi o culoare cu valorile R, G şi B identice.

4 Pentru a seta un punct alb, faceţi clic pe zona din imagine cu valorile tonale cele mai deschise.

Scurtături de la tastatură: Ajustarea curbelor

Puteţi utiliza aceste scurtături de la tastatură în ajustarea Curbe:

- Pentru setarea unui punct pe curbă în canalul curent specificat în ajustarea Curbe, faceţi Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pe imagine.
- Pentru setarea unui punct pe curbă pentru culoarea selectată în fiecare canal al componentei culorii (dar nu în canalul compozit), menţineţi apăsate tastele Shift+Ctrl (Windows) sau Shift+Command (Mac OS) şi faceţi clic pe imagine.
- Pentru a selecta mai multe puncte, menţineţi apăsată tasta Shift şi faceţi clic pe punctele de pe curbă. Punctele selectate se afişează în negru.
- Pentru a deselecta toate punctele de pe curbă, faceţi clic pe grilă sau apăsaţi tastele Ctrl-D (Windows) sau Command-D (Mac OS).
- Pentru a deplasa punctele selectate pe curbă, apăsaţi tastele săgeată.

Corectarea culorilor utilizând pipetele

Puteţi utiliza pipetele în ajustarea Niveluri sau Curbe pentru a corecta o dominantă de culoare, cum ar fi o tentă nedorită de la un exces de culoare (roşu, verde, albastru sau cyan, magenta, galben). Este mai uşor să balansaţi culoarea unei imagini identificând mai întâi o zonă care doriţi să fie neutră şi apoi eliminând dominanta de culoare din zona respectivă. În funcţie de imagine, puteţi utiliza una sau toate cele trei pipete. Pipetele funcţionează optim pe o imagine cu tonuri neutre uşor de identificat.

***Notă:** Setare punct gri pentru instrumentul Pipetă este utilizat în principal pentru corecţia de culori şi nu este disponibil când lucraţi cu imagini în tonuri de gri.*

Pentru rezultate optime, nu utilizaţi pipetele în imagini care au nevoie de ajustări semnificative pentru a mapa un pixel la valorile maxime de tonuri luminoase sau la valorile minime de tonuri întunecate.

Important: *Utilizarea pipetelor anulează toate ajustările anterioare pe care le-aţi efectuat cu comanda Niveluri sau comanda Curbe. Dacă intenţionaţi să utilizaţi pipetele, este recomandat să le utilizaţi primele, apoi să optimizaţi ajustările cu glisoarele de niveluri sau punctele de curbă.*

1 Identificaţi o zonă din imagine care doriţi să fie gri neutru. De exemplu un drum pavat.

Utilizaţi un eşantionor de culoare pentru a marca zona neutră astfel încât să puteţi face mai târziu clic pe aceasta cu o pipetă.

2 Faceţi clic pe una din pictogramele Niveluri sau Curbe din panoul Ajustări sau selectaţi Strat > Strat de ajustare nou, iar apoi alegeţi Niveluri sau Curbe.

Notă: *De asemenea, puteţi selecta Imagine > Ajustări şi apoi Nivel şi Curbă. Puteţi efectua oricare din următoarele acţiuni într-una din casetele de dialog Nivel sau Curbe. Dar nu uitaţi că această metodă efectuează ajustări directe stratului imaginii şi şterge informaţiile despre imagine.*

3 În panoul Ajustări, faceţi dublu clic pe instrumentul Setare punct gri . În Alegere culoare Adobe, verificaţi ca valoarea curentă a culorii selectate să fie identică cu valorile R, G şi B (de exemplu 128, 128, 128).

4 Cu Setare pipetă punct gri, faceţi clic pe zona neutră pe care aţi identificat-o la Pasul 1. Această acţiune resetează tonurile medii şi elimină dominanta de culoare din imagine.

5 Dacă este nevoie, efectuaţi ajustările finale în panoul Ajustări.

Dacă aţi specificat noi culori ţintă pentru o pipetă, Photoshop vă întreabă dacă doriţi să le salvaţi drept valori implicite.

Ajustarea nuanţei şi a saturaţiei

Comanda Nuanţă/Saturaţie vă permite să ajustaţi nuanţa, saturaţia şi luminozitatea unui anumit interval de culoare dintr-o imagine sau să ajustaţi simultan toate culorile dintr-o imagine. Această ajustare este recomandată în special pentru ajustarea fină a culorilor dintr-o imagine CMYK, astfel încât acestea să fie în gama reproductibilă a dispozitivului de ieşire.

Puteţi salva setările pentru Nuanţă/Saturaţie în panoul Ajustări şi să le încărcaţi pentru a le reutiliza în alte imagini. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi “Salvarea setărilor de ajustare” la pagina 171 şi “Reaplicarea setărilor de ajustare” la pagina 171.

Aplicarea ajustării Nuanţă/Saturaţie

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe pictograma Nuanţă/Saturaţie sau pe o presetare pentru nuanţă/saturaţie din panoul Ajustări.
- Selectaţi Strat> Strat de ajustare nou > Nuanţă/Saturaţie. Faceţi clic pe OK în caseta de dialog Strat nou. Cele două bare de culori din caseta de dialog reprezintă culorile în ordinea de pe cercul de culori. Bara de culori superioară afişează culoarea înainte de ajustare; bara inferioară afişează modul în care ajustarea afectează toate nuanţele la saturaţie completă.

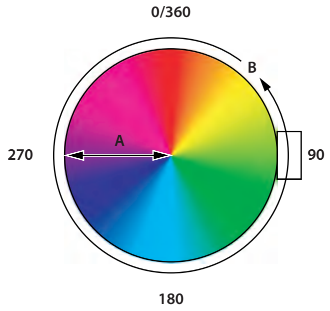
Notă: *De asemenea, puteţi selecta Imagine > Ajustări > Nuanţă/Saturaţie. Dar nu uitaţi că această metodă efectuează ajustări directe stratului imaginii şi şterge informaţiile despre imagine.*

2 Din panoul Ajustări selectaţi culorile pe care doriţi să le ajustaţi utilizând meniul pop-up Editare.

- Selectaţi Model pentru a ajusta toate culorile simultan.
- Selectaţi una dintre celelalte game de culoare presetate listate pentru culoarea pe care doriţi s-o ajustaţi. Pentru modificarea gamei de culoare, consultaţi “Ajustarea nuanţei şi a saturaţiei” la pagina 181.

3 Pentru Nuanţă, introduceţi o valoare sau trageţi de glisor până când sunteţi mulţumit de culori.

Valorile afişate în casetă reflectă numărul gradelor de rotaţie în jurul cercului, de la culoarea iniţială a pixelului. O valoare pozitivă indică o rotaţie în sensul acelor de ceasornic; o valoare negativă, o rotaţie în sens invers acelor de ceasornic. Valorile se încadrează în intervalul de la -180 la +180.



Cercul culorilor
A. *Saturaţie* ***B.*** *Nuanţă*

Puteţi de asemenea să selectaţi instrumentul Ajustare pe imagine din panoul Ajustări şi apoi să faceţi Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pe o culoare din imagine. Trageţi spre stânga sau spre dreapta pentru a modifica valoarea nuanţei.

4 Pentru Saturaţie, introduceţi o valoare sau trageţi de glisor la dreapta pentru a mări saturaţia sau la stânga pentru a o micşora.

Culoarea se îndepărtează sau se apropie de centrul cercului de culori. Valorile se încadrează în intervalul de la -100 (procentul de desaturare, culori mai terne) la +100 (procentul de mărire a saturaţiei).

Puteţi de asemenea să selectaţi instrumentul Ajustare pe imagine din panoul Ajustări şi să faceţi clic pe o culoare din imagine. Trageţi spre stânga sau spre dreapta pentru a mări sau pentru a reduce saturaţia intervalului de culoare care include pixelul pe care aţi făcut clic.

5 Pentru Luminozitate, introduceţi o valoare sau trageţi de glisor la dreapta pentru a mări luminozitatea (se adaugă alb culorii) sau la stânga pentru a o micşora (se adaugă negru culorii). Valorile se încadrează în intervalul de la -100 (procentul de negru) la +100 (procentul de alb).

Notă: *Faceţi clic pe butonul Resetare pentru a anula o setare pentru nuanţă/saturaţie din panoul Ajustări.*

Specificarea gamei de culori ajustate în ajustarea Nuanţă/Saturaţie

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe pictograma Nuanţă/Saturaţie din panoul Ajustări.
- Selectaţi Strat> Strat de ajustare nou > Nuanţă/Saturaţie. Faceţi clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

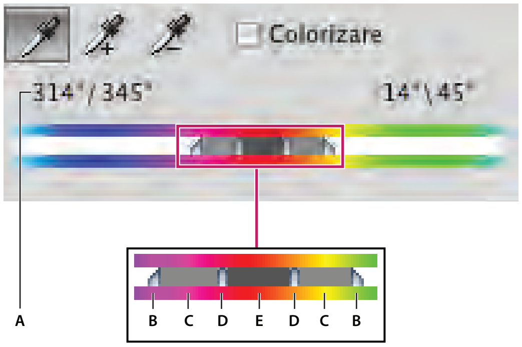
Notă: *De asemenea, puteţi selecta Imagine > Ajustări > Nuanţă/Saturaţie. Dar nu uitaţi că această metodă efectuează ajustări directe stratului imaginii şi şterge informaţiile despre imagine.*

2 În panoul Ajustări, selectaţi o culoare din meniul de deasupra glisoarelor.

Apar patru valori din cercul de culori (în grade) în panoul Ajustări. Acestea corespund glisoarelor de ajustare care apar între barele de culori. Cele două glisoare verticale interne definesc gama de culoare. Cele două glisoare externe în formă de triunghi indică unde se opresc ajustările pe o gamă de culoare (*această oprire* reprezintă de fapt o creştere sau o reducere progresivă a ajustărilor în loc de o aplicare sau o neaplicare clară a ajustărilor).

3 Utilizaţi instrumentele pipetă sau glisoarele de ajustare pentru a modifica gama de culori.

- Faceţi clic sau trageţi într-o imagine cu instrumentul Pipetă pentru a selecta o gamă de culoare. Pentru a expanda gama, faceţi clic sau trageţi în imagine cu Adăugare la eşantion pentru instrumentul Pipetă . Pentru a reduce gama de culoare, faceţi clic sau trageţi în imagine cu Scădere din eşantion pentru instrumentul Pipetă . De asemenea, cu o pipetă selectată, puteţi apăsa pe Shift pentru a adăuga la gamă sau pe Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pentru a scădea din ea.
- Trageţi de unul dintre glisoarele în formă de triunghi alb pentru a ajusta progresiv cantitatea de culoare fără a afecta gama.
- Trageţi zona între triunghi şi bara verticală pentru a ajusta gama fără a afecta cantitatea de reducere sau creştere progresivă a culorii.
- Trageţi de zona centrală pentru a deplasa întregul glisor de ajustare (care include triunghiurile şi barele verticale) pentru a selecta o altă zonă de culoare.
- Trageţi de una din barele albe verticale pentru a ajusta gama componentei de culoare. Deplasarea barei verticale din centrul glisorului de ajustare şi mai aproape de un triunghi măreşte gama de culoare şi micşorează ajustarea progresivă. Deplasarea barei verticale mai aproape de centrul glisorului de ajustare şi mai departe de un triunghi micşorează gama de culoare şi măreşte ajustarea progresivă.
- Menţineţi apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) şi trageţi de bara de culoare pentru a plasa o altă culoare în centrul barei.



glisor de ajustare Nuanţă/Saturaţie
A. *Valorile glisorului Nuanţă* ***B.*** *Ajustează creşterea sau reducerea progresivă fără să afecteze gama* ***C.*** *Ajustează gama fără să afecteze creşterea sau reducerea progresivă* ***D.*** *Ajustează gama de culori şi creşterea sau reducerea progresivă* ***E.*** *Deplasează întregul glisor*

Dacă modificaţi glisorul de ajustare astfel încât să se încadreze în altă gamă de culori, numele din meniul Editare se modifică pentru a reflecta această modificare. De exemplu, dacă selectaţi Galben şi îi modificaţi gama astfel încât să se încadreze în partea cu roşu a barei de culoare, numele se modifică în Roşu 2. Puteţi converti până la şase game de culori individuale în variante ale aceleiaşi game (de exemplu, Roşu până la Roşu 6).

Notă: *În mod implicit, gama de culori selectată când alegeţi o componentă de culoare este de 30° de grade, cu o ajustare progresivă de 30° pe fiecare parte. O setare prea scăzută a ajustării progresive poate produce efectul de benzi în imagine.*

Colorarea unei imagini în tonuri de gri sau crearea unui efect monocrom

1 În cazul în care coloraţi o imagine în tonuri de gri, selectaţi Imagine > Mod > Culoare RGB pentru a converti imaginea în RGB.

2 Efectuaţi una din următoarele operaţii pentru a accesa ajustarea Nuanţă/Saturaţie:

- Faceţi clic pe pictograma Nuanţă/Saturaţie din panoul Ajustări.
- Selectaţi Strat> Strat de ajustare nou > Nuanţă/Saturaţie. Faceţi clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

Notă: *De asemenea, puteţi selecta Imagine > Ajustări > Nuanţă/Saturaţie. Dar nu uitaţi că această metodă efectuează ajustări directe stratului imaginii şi şterge informaţiile despre imagine.*

3 Selectaţi opţiunea Colorizare. În cazul în care culoarea planului frontal este negru sau alb, imaginea este convertită la o nuanţă roşie (0°). În cazul în care culoarea planului frontal nu este alb sau negru, imaginea este convertită la nuanţa culorii curente a planului frontal. Valoarea luminozităţii fiecărui pixel nu se modifică.

4 (Opţional) Utilizaţi glisorul Nuanţă pentru a selecta o culoare nouă. Utilizaţi glisoarele Saturaţie şi Luminozitate pentru a ajusta saturaţia şi luminozitatea pixelilor.

Ajustarea saturaţiei de culoare utilizând vibranţa

Comanda Vibranţă ajustează saturaţia pentru ca tăierea să fie minimizată pe măsură ce culorile se apropie de saturaţia maximă. Această ajustare măreşte în special saturaţia culorilor care au o saturaţie mai mică decât pe cea a culorilor care sunt deja saturate. De asemenea, comanda Vibranţă previne suprasaturarea culorilor.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- În panoul Ajustări faceţi clic pe pictograma Vibranţă ▼.
- Selectaţi Strat > Strat de ajustare nou > Vibranţă. În caseta de dialog Strat nou, tastaţi numele pentru stratul de ajustare a vibranţei şi faceţi clic pe OK.

Notă: *Puteţi, de asemenea, selecta Imagine > Ajustări > Vibranţă Dar nu uitaţi că această metodă efectuează ajustări directe stratului imaginii şi şterge informaţiile despre imagine.*

2 Efectuaţi una din următoarele acţiuni pentru a ajusta saturaţia culorilor: Trageţi glisorul Vibranţă pentru a mări sau a reduce saturaţia culorilor, fără să tăiaţi, atunci când culorile devin mai saturate.

- Pentru a aplica mai multe ajustări culorilor cu saturaţie redusă şi pentru a preveni tăierea culorilor pe măsură ce acestea ating saturaţia maximă, deplasaţi la dreapta glisorul Vibranţă.
- Pentru a aplica tuturor culorilor aceeaşi valoare de ajustare a saturaţiei, indiferent de saturaţia curentă a acestora, deplasaţi glisorul Saturaţie. În anumite cazuri, aceasta poate produce mai puţine benzi în imagine decât glisorul Saturaţie din panoul Ajustări nuanţă/saturaţie sau din caseta de dialog Nuanţă/Saturaţie.
- Pentru a reduce saturaţia, deplasaţi la stânga unul din glisoarele Vibranţă sau Saturaţie.

Conversia unei imagini color în alb-negru

Ajustarea Alb & negru vă permite să convertiţi o imagine color în tonuri de gri, menţinând controlul integral asupra modului de conversie a culorilor individuale. De asemenea, puteţi nuanţa tonurile de gri aplicând imaginii un ton de culoare, de exemplu pentru crearea unui efect sepia. Alb & negru funcţionează ca Mixer canale care, de asemenea, converteşte imaginile color în monocrome, permiţându-vă să ajustaţi intrarea canalelor de culoare.

Pentru un clip video despre conversia imaginilor color în alb & negru, consultaţi www.adobe.com/go/vid0017_ro.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe pictograma Alb & negru ◩ sau pe o presetare pentru alb şi negru din panoul Ajustări.
- Selectaţi Strat > Strat de ajustare nou > Alb & negru. În caseta de dialog Strat nou, tastaţi numele pentru stratul de ajustare, iar apoi faceţi clic pe OK.

Photoshop aplică o conversie implicită de tonuri de gri pe baza mixajului de culori din imagine.

Notă: *De asemenea, puteţi selecta Imagine > Ajustări > Alb & negru. Dar nu uitaţi că această metodă efectuează ajustări directe stratului imaginii şi şterge informaţiile despre imagine.*

2 În panoul Ajustări, ajustaţi manual conversia utilizând glisoarele de culoare, aplicaţi Conversie automată sau selectaţi un mixaj personalizat salvat anterior.

Presetare Selectaţi un mixaj de tonuri de gri predefinit sau un mixaj salvat anterior. Pentru salvarea unui mixaj, selectaţi Presetare alb & negru din meniul panoului.

Auto Setează un mixaj de tonuri de gri bazat pe valorile culorilor imaginilor, maximizând distribuţia valorilor de gri. Mixajul Automat oferă de cele mai multe ori rezultate excelente sau poate fi utilizat ca punct de pornire pentru inversarea valorilor de gri utilizând glisoarele de culoare.

Glisoarele de culori Ajustaţi tonurile de gri ale anumitor culori dintr-o imagine. Trageţi de un glisor la stânga pentru a întuneca şi la dreapta pentru a lumina tonurile de gri ale culorii iniţiale a unei imagini.

- Pentru a ajusta o anumită componentă de culoare, selectaţi instrumentul Ajustare pe imagine, apoi faceţi clic în imagine. Trageţi spre stânga sau spre dreapta pentru a modifica glisorul de culoare pentru culoarea predominantă din zona respectivă, întunecând-o sau luminând-o în interiorul imaginii.

  ***Notă:** Dacă utilizaţi caseta de dialog Alb & negru şi nu panoul Ajustări, faceţi clic şi menţineţi apăsat pe zona din imagine pentru a activa glisorul de culoare pentru a culoare predominantă în zona respectivă, apoi trageţi orizontal pentru a modifica glisorul.*

- Faceţi clic pe butonul Resetare pentru a reseta toate glisoarele de culoare la conversia implicită de tonuri de gri.

Previzualizare Deselectaţi pentru a vizualiza imaginea în modul de culoare iniţial.

3 Pentru a aplica un ton de culoare la tonurile de gri, selectaţi opţiunea Tentă şi ajustaţi glisoarele Nuanţă şi Saturaţie după cum este necesar. Glisorul Nuanţă modifică tenta culorii, iar glisorul Saturaţie modifică concentraţia culorii. Faceţi clic pe mostra de culoare pentru a deschide opţiunea Alegere culoare şi pentru a regla fin culoarea tentei.

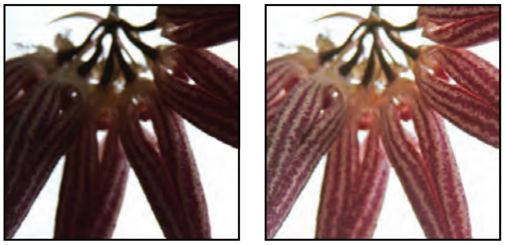
Consultaţi şi

"Mixarea canalelor de culoare" la pagina 194

Îmbunătăţirea detaliilor tonurilor întunecate şi luminoase

Comanda Umbră/Evidenţiere este recomandată pentru corectarea fotografiilor în care apar imagini numai cu siluetele subiecţilor din cauza unei iluminări de fundal puternice sau pentru corectarea subiecţilor oarecum şterşi din cauză că au fost prea aproape de bliţul camerei. De asemenea, ajustarea este utilă pentru luminarea zonelor de tonuri întunecate dintr-o imagine altfel bine luminată. Comanda Umbră/Evidenţiere nu doar luminează sau întunecă imaginea, ci luminează sau întunecă pe baza pixelilor din jur (învecinare locală) din tonurile întunecate sau luminoase. Din acest motiv, există controale separate pentru tonurile întunecate şi luminoase. Valorile implicite sunt setate să repare imaginile cu probleme privind iluminarea de fundal.

De asemenea, comanda Umbră/Evidenţiere are un glisor Contrast tonuri medii, opţiunile Ajustare la negru şi Ajustare la alb pentru a ajusta contrastul general al imaginii şi un glisor Corecţie de culoare pentru ajustarea saturaţiei.



Imaginea iniţială şi cu corecţia de tonuri întunecate/tonuri luminoase aplicată

Ajustarea tonurilor întunecate şi luminoase ale imaginii

1 Selectaţi Imagine > Ajustări > Umbră/Evidenţiere.

Asiguraţi-vă că este selectată opţiunea Previzualizare în caseta de dialog dacă doriţi ca imaginea să fie actualizată pe măsură ce efectuaţi ajustări.

2 Ajustaţi cantitatea de corecţie de luminare deplasând glisorul Cantitate sau introducând o valoare în procente în caseta de Tonuri întunecate sau Tonuri luminoase. Valorile mai mari oferă luminare mai mare pentru tonurile întunecate sau întunecare mai mare pentru tonurile luminoase. Puteţi ajusta atât tonurile întunecate, cât şi tonurile luminoase într-o imagine.

3 Pentru un control mai fin, selectaţi Afişare opţiuni suplimentare, pentru a efectua ajustări suplimentare.

***Notă:** Pentru a mări detaliile umbririi într-o imagine bine expusă, încercaţi valorile din intervalul 0-25% pentru Valoarea tonurilor întunecate şi Gama de tonuri întunecate.*

4 (Opţional) Faceţi clic pe butonul Salvare ca valori prestabilite pentru a salva setările curente şi pentru ca acestea să devină setările implicite pentru comanda Umbră/Evidenţiere. Pentru a restaura setările implicite iniţiale, menţineţi apăsată tasta Shift în timp ce faceţi clic pe butonul Salvare ca valori prestabilite.

***Notă:** Puteţi reutiliza setările Tonuri întunecate/Tonuri luminoase făcând clic pe butonul Salvare pentru a salva setările curente într-un fişier, iar ulterior, prin utilizarea butonului Încărcare, le veţi reîncărca. Pentru mai multe informaţii despre salvarea şi încărcarea setărilor, consultaţi "Salvarea setărilor de ajustare" la pagina 171.*

5 Faceţi clic pe OK.

Opţiunile comenzii Umbră/Evidenţiere

Cantitate Controlează (separat pentru valorile tonurilor luminoase şi întunecate din imagine) amplitudinea corecţiei de efectuat.

***Notă:** Valorile extreme ale parametrului Cantitate pot conduce la o încrucişare, caz în care o zonă care era iniţial evidenţiată devine mai întunecată decât o zonă care era iniţial o umbră; acest fapt poate face imaginile ajustate să arate 'nefiresc'.*

Gamă tonală Controlează intervalul de tonuri modificate din tonurile întunecate sau luminoase. Valorile mai mici limitează ajustările la regiunile mai întunecate pentru corecţia tonurilor întunecate şi la regiunile mai luminoase pentru corecţia tonurilor luminoase. Valorile mai mari măresc intervalul de tonuri care este ajustat ulterior în tonurile medii. De exemplu, la 100% glisorul de gamă tonală afectează mai mult tonurile întunecate, tonurile medii sunt parţial afectate, iar tonurile luminoase nu sunt afectate. Gama tonală variază de la imagine la imagine. O valoare prea mare poate introduce halouri în jurul muchiilor întunecate sau luminoase. Setările implicite încearcă să reducă aceste artefacte. De asemenea, halourile pot apărea când valorile pentru Cantitatea de tonuri întunecate sau Cantitatea de tonuri luminoase sunt prea mari.

În mod implicit, gama tonală este setată la 50%. În cazul în care încercaţi să luminaţi un subiect întunecat, iar tonurile medii şi luminoase se modifică prea mult, încercaţi să reduceţi Gama de tonuri întunecate spre valoarea zero, astfel încât să fie luminate numai zonele întunecate. Dacă totuşi doriţi să luminaţi atât tonurile medii, cât şi tonurile întunecate, măriţi Gama de tonuri întunecate spre valoarea 100%.

Rază Controlează dimensiunea învecinării locale care înconjoară fiecare pixel. Pixelii învecinaţi sunt utilizaţi pentru a stabili dacă un pixel se află în tonurile întunecate sau luminoase. Dacă deplasaţi cursorul la stânga, este specificată o suprafaţă mai mică, iar dacă este deplasat la dreapta, este specificată o suprafaţă mai mare. Dimensiunea învecinării locale optime depinde de imagine. Este recomandat să efectuaţi mai multe ajustări. Dacă raza este prea mare, ajustarea tinde să lumineze (sau întunece) întreaga imagine, în loc să lumineze numai subiectul. Este recomandat să setaţi raza la dimensiunea aproximativă a subiecţilor de interes din imagine. Efectuaţi mai multe setări pentru Rază pentru a obţine echilibrul optim între contrastul subiectului şi luminarea (sau întunecarea) diferenţială a subiectului în comparaţie cu fundalul.

Luminozitate Ajustează luminozitatea unei imagini în tonuri de gri. Această ajustare este disponibilă numai pentru imaginile în tonuri de gri. Deplasarea glisorului Luminozitate la stânga întunecă o imagine în tonuri de gri, iar deplasarea glisorului la dreapta luminează o imagine în tonuri de gri.

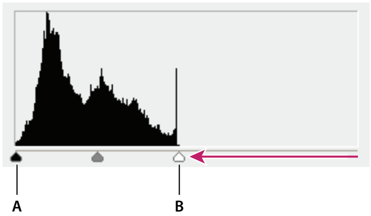
Contrast tonuri medii Ajustează contrastul din tonurile medii. Deplasaţi glisorul la stânga pentru a reduce contrastul şi la dreapta pentru a mări contrastul. De asemenea, puteţi introduce o valoare în caseta de Contrast tonuri medii. O valoare negativă reduce contrastul, iar o valoare pozitivă măreşte contrastul. Mărirea contrastului tonurilor medii măreşte contrastul din tonurile medii, în timp ce tinde să întunece tonurile întunecate şi să lumineze tonurile luminoase.

Ajustare la negru şi Ajustare la alb Specifică cât de mult sunt tăiate tonurile întunecate şi luminoase după noile culori extreme de ton întunecat (nivel 0) şi luminos (nivel 255) din imagine. Valorile mai mari produc o imagine cu contrast mai mare. Aveţi grijă să nu stabiliţi valori de tăiere prea mari, deoarece se vor reduce detaliile din tonurile întunecate sau luminoase (valorile intensităţii sunt tăiate şi randate în negru pur sau alb pur).

Adăugarea contrastului la o fotografie

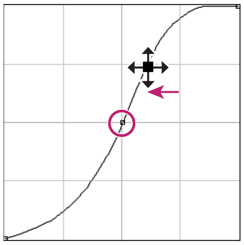
În funcţie de problemă, există două moduri în care puteţi adăuga contrast unei imagini.

Dacă imaginea are nevoie de contrast general deoarece nu utilizează intervalul tonal complet, faceţi clic pe pictograma Niveluri din panoul Ajustări. Apoi trageţi de glisoarele de intrare Tonuri întunecate sau Tonuri luminoase spre interior, până când acestea ating capetele histogramei.



stratul imaginii nu se întinde până la capetele graficului, indicând că imaginea nu utilizează un interval tonal complet.
A. *Glisorul de intrare Tonuri întunecate* ***B.*** *Glisorul de intrare Tonuri luminoase*

Dacă imaginea utilizează intervalul tonal complet, dar are nevoie de contrastul de tonuri medii, faceţi clic pe pictograma Curbe din panoul Ajustări. Trageţi de curbă în forma unei litere S.



Mărirea înclinării din mijlocul curbei măreşte contrastul din tonurile medii.

Consultaţi şi

"Despre straturile de ajustare şi de umplere" la pagina 330

Ajustarea expunerii pentru imaginile HDR

Ajustarea Expunere este concepută pentru a efectua ajustări tonale pentru imaginile HDR, dar funcționează cu imagini de 8 biți şi de 16 biți. Caseta de dialog Expunere execută calcule într-un spațiu de culoare linear (gama 1.0), nu în spațiul curent de culoare.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe pictograma Expunere sau pe o presetare pentru expunere din panoul Ajustări.
- Selectați Strat> Strat de ajustare nou > Expunere.

Notă: *De asemenea, puteți selecta Imagine > Ajustări > Expunere. Dar nu uitați că această metodă efectuează ajustări directe stratului imaginii şi şterge informațiile despre imagine. Straturile de ajustări pentru imaginile de 32 de biți sunt disponibile numai în Photoshop Extended.*

2 În panoul Ajustări, setați oricare din următoarele opțiuni:

Expunere Ajustează tonurile cele mai luminoase ale gamei, cu efect minim asupra celor mai întunecate tonuri.

Decalaj Închide tonurile întunecate şi medii cu efect minim asupra tonurilor luminoase.

Gama Ajustează gama imaginii, utilizând o funcție de putere simplă. Valorile negative sunt reflectate de o parte şi de alta a valorii zero (adică rămân negative, dar sunt totuşi ajustate ca şi cum ar fi pozitive).

Pipetele ajustează valorile de luminanță ale imaginilor (spre deosebire de pipetele Niveluri, care afectează toate canalele de culoare).

- Pipeta Setare punct de negru setează decalajul, aducând pixelul pe care faceți clic la valoarea zero.
- Pipeta Setare punct de alb setează expunerea, punctul pe care faceți clic devine alb (1.0 pentru imaginile HDR).
- Pipeta Tonuri medii setează expunerea, transformând valoarea pe care faceți clic în gri mediu.

Consultați şi

"Despre imaginile cu interval dinamic ridicat" la pagina 75

Pregătirea imaginilor pentru tipar

Setarea valorilor țintă pentru tonurile luminoase şi întunecate

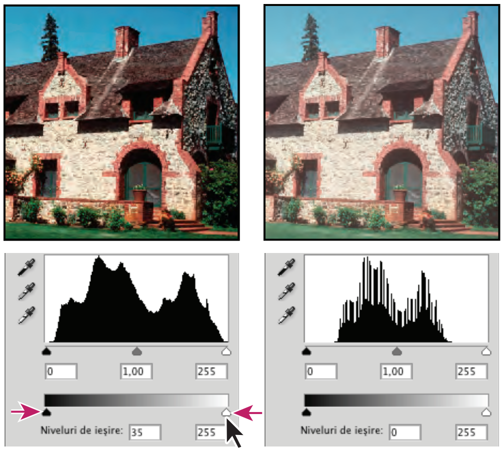
Asignarea (stabilirea țintelor) valorilor tonurilor luminoase şi întunecate ale unei imagini este necesară deoarece majoritatea dispozitivelor de ieşire (de obicei presele de tipar) nu pot tipări detaliile valorilor pentru tonurile întunecate aproape de negru (aproape de nivelul 0) sau ale valorilor pentru tonurile luminoase aproape de alb (aproape de nivelul 255). Specificarea unui nivel minim de tonuri întunecate şi a unui nivel maxim de tonuri luminoase ajută la integrarea detaliilor tonurilor întunecate şi luminoase în gama reproductibilă a dispozitivului de ieşire.

Dacă tipăriți o imagine la o imprimantă desktop şi dacă utilizați un sistem cu gestionare a culorilor, nu setați valori țintă. Sistemul de gestionare a culorilor din Photoshop efectuează automat ajustări ale imaginii pe care o vedeți pe ecran, astfel încât aceasta să se tipărească corect pe imprimanta desktop cu profilurile setate.

Utilizarea casetei de dialog Niveluri pentru păstrarea detaliilor tonurilor luminoase şi întunecate pentru tipărire

Glisoarele Niveluri de ieşire vă permit să setaţi nivelurile tonurilor întunecate şi luminoase pentru a comprima imaginea într-un interval cuprins între 0 şi 255. Utilizaţi această ajustare pentru a păstra detaliile tonurilor întunecate şi luminoase când imaginea este tipărită pe o presă ale cărei caracteristici le cunoaşteţi. De exemplu, să presupunem că există detalii importante ale imaginii în tonurile luminoase cu valoarea 245, iar presa de tipar pe care o utilizaţi nu reproduce puncte mai mici de 5%. Puteţi trage de glisorul de tonuri luminoase la nivelul 242 (corespunzând unui punct de 5% pe presă) pentru a reduce detaliile tonurilor luminoase de la 245 la 242. Acum, detaliile luminoase pot fi tipărite în siguranţă pe presa respectivă.

În general, nu este recomandat să utilizaţi glisoarele Niveluri de ieşire pentru stabili valorile ţintă ale imaginilor cu tonuri luminoase asemănătoare. Tonurile luminoase asemănătoare vor apărea gri în loc să fie de un alb imaculat. Utilizaţi pipeta de tonuri luminoase pentru imaginile cu tonuri luminoase asemănătoare.



Stabilirea valorilor ţintă ale tonurilor întunecate şi luminoase cu glisoarele Niveluri de ieşire

Setarea valorilor ţintă utilizând pipetele

1 Selectaţi instrumentul Pipetă din caseta de instrumente. Puteţi selecta Medie 3 din 3 din meniul Dimensiune eşantion din opţiunile instrumentului Pipetă. Aceasta asigură un eşantion reprezentativ al unei zone în loc de valoarea unui singur pixel de pe ecran.

2 Faceţi clic pe pictograma Niveluri sau Curbe din panoul Ajustări.

Când selectaţi Niveluri sau Curbe, instrumentul Pipetă este activ în afara casetei de dialog. Aveţi în continuare acces la controalele de derulare şi la instrumentele Mână şi Zoom , prin intermediul scurtăturilor de la tastatură.

3 Efectuaţi una din următoarele acţiuni pentru a identifica zonele de tonuri luminoase şi întunecate pe care doriţi să le păstraţi în imagine:

- Deplasaţi cursorul pe imagine şi observaţi·panoul Informaţii pentru a găsi zonele cele mai luminoase şi cele mai întunecate pe care le doriţi păstrate (netăiate la negru sau alb pur). (Consultaţi “Vizualizarea valorilor culorilor într-o imagine” la pagina 165).
- Trageţi cursorul în imagine şi observaţi ajustarea Curbe din caseta panoului Ajustări pentru a căuta punctele cele mai deschise şi cele mai închise pe care doriţi să le păstraţi. Această metodă nu funcţionează dacă ajustarea Curbe este setată la canalul compozit CMYK.

Când identificaţi detaliile tonurilor luminoase cele mai deschise pe care doriţi să le faceţi să corespundă cu o valoare tipăribilă (mai mică), nu includeţi tonurile luminoase asemănătoare. Tonurile luminoase asemănătoare, precum strălucirea unei bijuterii sau o pată de lumină orbitoare, sunt destinate să fie punctele cele mai strălucitoare din imagine. Este dezirabilă tăierea pixelilor luminoşi speculari (alb pur, fără detalii) astfel încât pe hârtie să nu fie tipărită cerneală.

De asemenea, puteţi utiliza comanda Prag pentru a identifica tonurile luminoase şi întunecate reprezentative înainte de a accesa ajustările Niveluri sau Curbe. (Consultaţi "Crearea unei imagini alb-negru cu două valori" la pagina 204).

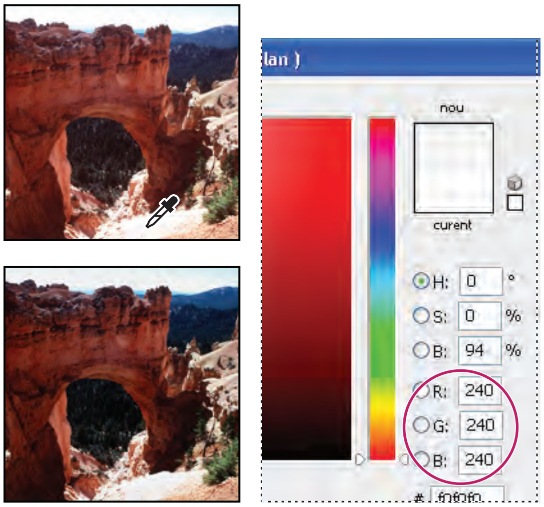
4 Pentru a asigna valorile tonurilor luminoase la cea mai deschisă zonă din imagine, faceţi dublu clic pe Setare punct alb pentru instrumentul Pipetă în ajustarea Niveluri sau Curbe, pentru a afişa Alegere culoare. Introduceţi valorile pe care doriţi să le asignaţi celei mai deschise zone din imagine şi faceţi clic pe OK. Apoi faceţi clic pe tonul luminos pe care l-aţi identificat în pasul 3.

Dacă faceţi clic accidental pe un ton luminos incorect, faceţi clic pe butonul Resetare din panoul Ajustări.

În funcţie de dispozitivul de ieşire, puteţi obţine un ton luminos bun într-o imagine average-key, utilizând valorile CMYK 5, 3, 3 şi respectiv 0 când tipăriţi pe hârtie albă. O valoare RGB aproximativ echivalentă este 244, 244, 244, iar o valoare de tonuri de gri aproximativ echivalentă este un punct de 4%. Puteţi aproxima rapid aceste valori ţintă prin introducerea valorii 96 în caseta Luminozitate (L) de sub zona HSB a instrumentului Alegere culoare.

Într-o imagine low-key, este posibil să preferaţi setarea tonurilor luminoase la o valoare mai mică, pentru a evita un contrast prea mare. Experimentaţi cu valori ale luminozităţii de la 96 la 80.

Valorile pixelilor sunt ajustate în toată imaginea, în mod proporţional cu noile valori ale tonurilor luminoase. Pixelii mai deschişi decât zona în care aţi făcut clic sunt decupaţi (ajustaţi la nivelul 255, alb pur). Panoul Informaţii indică valorile atât înainte cât şi după ajustarea culorilor.



H: 0 °
S: 0 %
B: 94 %
R: 240
G: 240
B: 240
# f0f0f0

Stabilirea valorii ţintă pentru Setare punct alb pentru instrumentul Pipetă şi asignarea valorii ţintă unui ton luminos

5 Pentru a asigna valorile tonurilor întunecate la cea mai închisă zonă din imagine pe care doriţi s-o păstraţi, faceţi dublu clic pe Setare punct negru pentru instrumentul Pipetă în panoul Ajustări pentru a afişa Alegere culoare. Introduceţi valorile pe care doriţi să le asignaţi celei mai închise zone din imagine şi faceţi clic pe OK. Apoi faceţi clic pe tonul întunecat pe care l-aţi identificat în pasul 3.

Când tipăriţi pe hârtie albă, în general puteţi obţine un ton întunecat bun într-o imagine average-key, utilizând valorile CMYK 65, 53, 51 şi 95. O valoare RGB aproximativ echivalentă este 10, 10, 10, iar o valoare de tonuri de gri aproximativ echivalentă este un punct de 96%. Puteţi aproxima rapid aceste valori ţintă introducând 4 în caseta Luminozitate (L) de sub zona HSB a instrumentului Alegere culoare.

Într-o imagine high-key, este posibil să preferaţi setarea tonurilor întunecate la o valoare mai mare, pentru a păstra detaliile din tonurile luminoase. Experimentaţi cu valori ale luminozităţii de la 4 la 20.

Asocierea, înlocuirea şi amestecarea culorilor

Asocierea culorilor în diferite imagini

Comanda Potrivire culoare asociază culorile între mai multe imagini, între mai multe straturi sau între mai multe selecţii. De asemenea, vă permite să ajustaţi culorile dintr-o imagine, modificând luminanţa, gama de culoare şi neutralizând dominanta de culoare. Comanda Potrivire culoare funcţionează numai în modul RGB.

Când utilizaţi comanda Potrivire culoare, cursorul devine instrumentul Pipetă. Utilizaţi instrumentul Pipetă când ajustaţi imaginea pentru a vizualiza valorile pixelilor de culoare în panoul Informaţii. Acest panou vă oferă informaţii despre modificările valorilor culorilor pe măsură ce utilizaţi comanda Potrivire culoare. Consultaţi “Vizualizarea valorilor culorilor într-o imagine” la pagina 165.

Comanda Potrivire culoare asociază culorile dintr-o imagine (imaginea sursă) cu cele din altă imagine (imaginea ţintă). Comanda Potrivire culoare este utilă când încercaţi să omogenizaţi culorile din mai multe fotografii sau când anumite culori (precum tonurile de culoarea pielii) dintr-o imagine trebuie să corespundă culorilor din altă imagine.

Pe lângă asocierea culorilor între două imagini, comanda Potrivire culoare poate asocia culorile între diferite straturi ale aceleiaşi imagini.

Asocierea culorilor între două imagini

1 (Opţional) Efectuaţi o selecţie în imaginea sursă şi în imaginea ţintă.

Dacă nu efectuaţi o selecţie, comanda Potrivire culoare va asocia statisticile imaginii globale între imagini.

2 Activaţi imaginea pe care doriţi să o modificaţi, apoi alegeţi Imagine > Ajustări > Potrivire culoare.

Dacă aplicaţi comanda Potrivire culoare unui anumit strat din imaginea ţintă, asiguraţi-vă că stratul respectiv este activ când selectaţi comanda Potrivire culoare.

3 Din meniul Sursă al zonei Statistici imagine din caseta de dialog Potrivire culoare, selectaţi imaginea sursă ale cărei culori le veţi asocia în imaginea ţintă. Selectaţi Fără dacă nu doriţi să referiţi o altă imagine pentru a calcula ajustarea de culoare. Selectând opţiunea Fără, imaginea ţintă şi imaginea sursă sunt identice.

Dacă este necesar, utilizaţi meniul Strat pentru a selecta stratul din imaginea sursă ale cărei culori doriţi să le asociaţi. De asemenea, puteţi selecta Fuzionat din meniul Strat pentru a potrivi culorile din toate straturile imaginii sursă.

4 Dacă aţi efectuat o selecţie în imagine, efectuaţi una sau mai multe dintre următoarele acţiuni:

- În zona Imagine destinaţie, selectaţi Ignorare selecţie la aplicare ajustare dacă aplicaţi ajustări întregii imagini ţintă. Această opţiune ignoră selecţia din imaginea ţintă şi aplică ajustări întregii imagini ţintă.
- În zona Statistici imagine, selectaţi Utilizare selecţie din sursă pentru calculare culori dacă aţi efectuat o selecţie din imaginea sursă şi doriţi să utilizaţi culorile din selecţie pentru a calcula ajustările. Debifaţi această opţiune pentru a ignora selecţia în imaginea sursă şi utilizaţi culorile din întreaga imagine sursă pentru a calcula ajustările.

- În zona Statistici imagine, selectaţi Utilizare selecţie din ţintă pentru calculare ajustare dacă aţi efectuat o selecţie în imaginea ţintă şi doriţi să utilizaţi culorile din selecţie pentru a calcula ajustările. Debifaţi această opţiune pentru a ignora selecţia din imaginea ţintă şi calculaţi ajustările utilizând culorile din întreaga imagine ţintă.

5 Pentru a elimina automat o dominantă de culoare în imaginea ţintă, selectaţi opţiunea Neutralizare. Asiguraţi-vă că este selectată opţiunea Previzualizare, astfel încât imaginea să fie actualizată pe măsura efectuării ajustărilor.

6 Pentru a mări sau micşora luminozitatea în imaginea ţintă, deplasaţi glisorul Luminanţă. Alternativ, introduceţi o valoare în caseta de Luminanţă. Valoarea maximă este 200, valoarea minimă este 1, iar valoarea implicită este 100.

7 Pentru a ajusta saturaţia de culoare în imaginea ţintă, reglaţi glisorul Intensitate culoare. Alternativ, introduceţi o valoare în caseta Intensitate culoare. Valoarea maximă este 200, valoarea minimă este 1 (produce o imagine în tonuri de gri), iar valoarea implicită este 100.

8 Pentru a controla cantitatea de ajustare aplicată imaginii, deplasaţi glisorul Estompare. Deplasarea glisorului la dreapta reduce ajustarea.

9 Faceţi clic pe OK.

Potrivirea culorilor a două straturi din aceeaşi imagine

1 (Opţional) Efectuaţi o selecţie în stratul ale cărui culori doriţi să le potriviţi. Utilizaţi această metodă la potrivirea unei regiuni de culoare (de exemplu, tonuri ale tenului) într-un strat cu o regiune din alt strat.

Dacă nu efectuaţi o selecţie, comanda Potrivire culoare potriveşte culorile întregului strat sursă.

2 Asiguraţi-vă că stratul ţintă (cel căruia doriţi să-i aplicaţi ajustarea de culoare) este activ, apoi selectaţi Imagine > Ajustări > Potrivire culoare.

3 Din meniul Sursă al zonei Statistici imagine din caseta de dialog Potrivire culoare, asiguraţi-vă că imaginea din meniul Sursă este identică cu cea din imaginea ţintă.

4 Utilizaţi meniul Strat pentru a alege stratul ale cărui culori doriţi să le potriviţi. De asemenea, puteţi selecta Fuzionat din meniul Strat pentru a potrivi culorile din toate straturile.

5 Dacă aţi efectuat o selecţie, utilizaţi una sau mai multe din metodele următoare:

- În zona Imagine destinaţie, selectaţi Ignorare selecţie la aplicare ajustare dacă aplicaţi ajustarea întregului strat ţintă. Această opţiune ignoră selecţia din stratul ţintă şi aplică ajustarea întregului strat ţintă.
- În zona Statistici imagine, selectaţi Utilizare selecţie din sursă pentru calculare culori dacă aţi efectuat o selecţie în imaginea sursă şi doriţi să utilizaţi culori din selecţie pentru a calcula ajustarea. Deselectaţi această opţiune pentru a ignora selecţia din stratul sursă şi a utiliza culorile din întregul strat sursă pentru calcularea ajustării.
- În zona Statistici imagine, selectaţi Utilizare selecţie din ţintă pentru calculare ajustare dacă doriţi să utilizaţi numai culorile din zona selectată a stratului ţintă pentru a calcula ajustarea. Debifaţi această opţiune pentru a ignora selecţia şi utilizaţi culorile întregului strat ţintă pentru a calcula ajustarea.

6 Pentru a elimina automat o dominantă de culoare în stratul ţintă, selectaţi opţiunea Neutralizare. Asiguraţi-vă că este selectată opţiunea Previzualizare, astfel încât imaginea să fie actualizată pe măsura efectuării ajustărilor.

7 Pentru a mări sau micşora luminozitatea în stratul ţintă, deplasaţi glisorul Luminanţă. Alternativ, introduceţi o valoare în caseta de Luminanţă. Valoarea maximă este 200, valoarea minimă este 1 şi valoarea implicită este 100.

8 Pentru a ajusta intervalul de valori ale pixelilor color în stratul ţintă, ajustaţi glisorul Intensitate culoare. Alternativ, introduceţi o valoare în caseta Intensitate culoare. Valoarea maximă este 200, valoarea minimă este 1 (produce o imagine în tonuri de gri) şi valoarea implicită este 100.

9 Pentru a controla cantitatea de ajustări aplicate imaginii, reglaţi glisorul Estompare. Deplasarea glisorului la dreapta reduce cantitatea de ajustări.

10 Faceţi clic pe OK.

Eliminarea unei dominante de culoare utilizând comanda Potrivire culoare

Comanda Potrivire culoare poate ajusta luminozitatea, saturaţia culorilor şi balansul de culoare dintr-o imagine. Algoritmii avansaţi ai comenzii Potrivire culoare vă oferă un control mai bun asupra luminanţei şi asupra componentelor de culoare ale imaginii. Deoarece ajustaţi culorile dintr-o singură imagine în loc să potriviţi culorile între două imagini, imaginea pe care o corectaţi este în acelaşi timp imaginea sursă şi imaginea ţintă.

1 Selectaţi Imagine > Ajustări > Potrivire culoare.

2 În zona Statistici imagine, asiguraţi-vă că este selectată opţiunea Fără din meniul Sursă. Această opţiune specifică faptul că sursa şi ţinta reprezintă aceeaşi imagine.

3 Pentru a elimina automat o dominantă de culoare, selectaţi opţiunea Neutralizare. Asiguraţi-vă că este selectată opţiunea Previzualizare, astfel încât imaginea să fie actualizată pe măsura efectuării ajustărilor.

4 Pentru a mări sau micşora luminozitatea imaginii, ajustaţi glisorul Luminanţă. Deplasarea glisorului Luminanţă la stânga întunecă imaginea, iar deplasarea glisorului la dreapta luminează imaginea. Controlul de luminanţă încearcă să nu decupeze pixeli (să-i modifice în negru pur/fără detalii sau alb pur/fără detalii) din tonurile întunecate sau luminoase. Totuşi, poate decupa pixeli, deoarece o imagine poate avea valori de 8 biţi sau de 16 biţi.

5 Pentru a creşte sau a reduce saturaţia culorilor din imagine, ajustaţi glisorul Intensitate culoare. Deplasarea glisorului Intensitate culoare la stânga reduce saturaţia culorilor, iar imaginea devine monocromă. Deplasarea glisorului Intensitate culoare la dreapta măreşte saturaţia şi intensifică culorile.

6 Pentru a controla cantitatea de ajustări aplicate imaginii, reglaţi glisorul Estompare. Deplasarea glisorului la dreapta reduce cantitatea de ajustări.

***Notă:** Puteţi utiliza controalele Potrivire culoare separat, pentru a aplica imaginii o singură corecţie. De exemplu, puteţi ajusta numai glisorul Luminanţă pentru a lumina/întuneca o imagine, fără a afecta culorile. Sau puteţi utiliza controalele în diferite combinaţii, în funcţie de corecţia de culoare pe care o efectuaţi.*

7 Faceţi clic pe OK.

Salvarea şi aplicarea setărilor în comanda Potrivire culoare

- În zona Statistici imagine a casetei de dialog Potrivire culoare, faceţi clic pe butonul Salvare statistici. Denumiţi şi salvaţi setările.
- În zona Statistici imagine a casetei de dialog Potrivire culoare, faceţi clic pe butonul Încărcare statistici. Localizaţi şi încărcaţi fişierul cu setările salvate.

Înlocuirea culorii obiectelor într-o imagine

Comanda Înlocuire culoare vă permite să creaţi o mască pentru a selecta anumite culori dintr-o imagine şi apoi să înlocuiţi aceste culori. Puteţi seta nuanţa, saturaţia şi luminozitatea zonelor selectate. Sau puteţi utiliza Alegere culoare pentru a selecta culoarea de schimb. Masca creată de comanda Înlocuire culoare este temporară.

1 Selectaţi Imagine > Ajustări > Înlocuire culoare.

2 (Opţional) Dacă selectaţi intervale de culori multiple în imagine, selectaţi opţiunea Grupuri de culori localizate pentru a construi o mască mai precisă.

3 Selectaţi o opţiune de afişare:

Selecţie Afişează masca în caseta de previzualizare. Zonele mascate sunt negre, iar zonele nemascate sunt albe. Zonele parţial mascate (zonele acoperite cu o mască semitransparentă) apar ca niveluri diferite de gri, în funcţie de opacitatea acestora.

Imagine Afişează imaginea în caseta de previzualizare. Această opţiune este utilă când lucraţi cu o imagine mărită sau când spaţiul de ecran este limitat.

4 Pentru a selecta zonele lăsate descoperite de mască, efectuaţi una din acţiunile următoare :

- Utilizaţi instrumentul Pipetă pentru a face clic pe imagine sau pe caseta de previzualizare, pentru a selecta zonele neacoperite de mască. Menţineţi apăsată tasta Shift şi faceţi clic sau utilizaţi Adăugare la eşantion pentru instrumentul Pipetă pentru a adăuga zone; menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceţi clic sau utilizaţi Scădere din eşantion pentru instrumentul Pipetă pentru a elimina zonele.
- Faceţi dublu clic pe specimenul de selecţie. Utilizaţi Alegere culoare pentru a identifica culoarea pe care o doriţi înlocuită. De fiecare dată când selectaţi o culoare în Alegere culoare, masca din caseta de previzualizare este actualizată.

5 Ajustaţi toleranţa măştii utilizând glisorul Dispersie sau introducând o valoare. Acest glisor controlează gradul în care culorile corelate sunt incluse în selecţie.

6 Pentru a schimba culoarea zonelor selectate, efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Trageţi de glisoarele Nuanţă, Saturaţie şi Luminozitate (sau introduceţi valori în casetele de text).
- Faceţi dublu clic pe specimenul Rezultat şi utilizaţi Alegere culoare pentru a selecta culoarea de schimb.

De asemenea, puteţi salva setările pe care le efectuaţi în caseta de dialog Înlocuire culoare pentru a le reutiliza în alte imagini.

Pentru un clip video despre luminare şi întunecare şi despre utilizarea comenzii Înlocuire culoare, consultaţi www.adobe.com/go/lrvid4119_ps_ro.

Consultaţi şi

"Salvarea setărilor de ajustare" la pagina 171

"Reaplicarea setărilor de ajustare" la pagina 171

Mixarea canalelor de culoare

Utilizând ajustarea Mixer canale, puteţi crea imagini de înaltă calitate în tonuri de gri, sepia sau cu alte tente. De asemenea, puteţi efectua ajustări creative ale culorilor într-o imagine. Pentru a crea imagini de înaltă calitate în tonuri de gri, selectaţi procentul pentru fiecare canal de culoare în caseeta de dialog·Mixer canale. Pentru a converti o imagine color în tonuri de gri şi pentru a aplica tente imaginii, utilizaţi comanda Alb & negru (consultaţi "Conversia unei imagini color în alb-negru" la pagina 184).

Opţiunile casetei de dialog Mixer canale modifică un canal de culoare ţintă (ieşire), utilizând un mixaj de canale de culoare existente (sursă) din imagine. Canalele de culoare sunt imagini în tonuri de gri, care reprezintă valorile tonale ale componentelor de culoare dintr-o imagine (RGB sau CMYK). Când utilizaţi comanda Mixer canale, adăugaţi sau scădeţi date de tonuri de gri dintr-un canal sursă în canalul ţintă. Nu are loc adăugarea sau scăderea de culori pentru o anumită componentă de culoare, spre deosebire de comanda Culoare selectivă.

Presetările Mixer canale sunt disponibile din meniul Presetări din panoul Ajustări. Utilizaţi presetările implicite ale comenzii Mixer canale pentru a crea, salva şi încărca presetările personalizate.

Consultaţi şi

"Salvarea setărilor de ajustare" la pagina 171

"Reaplicarea setărilor de ajustare" la pagina 171

Mixarea canalelor de culoare

1 În panoul Canale, selectaţi canalul de culori compozite.

2 Pentru a accesa ajustarea Mixer canale, efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe pictograma Mixer canale sau pe o presetare Mixer canale în panoul Ajustări.
- Selectaţi Strat> Strat de ajustare nou > Mixer canale. Faceţi clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

***Notă:** Puteţi selecta de asemenea Imagine > Ajustări > Mixer canale. Dar nu uitaţi că această metodă efectuează ajustări directe asupra stratului imaginii şi şterge informaţiile despre imagine.*

3 În panoul Ajustări, selectaţi un canal din meniul Canal ieşire în care să amestecaţi unul sau mai multe canale existente.

Alegerea canalului de ieşire setează glisorul sursă pentru acest canal la 100% şi pentru toate celelalte canale la 0%. De exemplu, selectând Roşu drept canal de ieşire, glisoarele Canalului sursă se setează la 100% pentru Roşu şi la 0% pentru Verde şi Albastru (într-o imagine RGB).

4 Pentru a micşora contribuţia canalului la canalul de ieşire, trageţi de un glisor al canalului sursă la stânga. Pentru a mări contribuţia canalului, trageţi de un glisor al canalului sursă la dreapta sau introduceţi o valoare între -200% şi +200% în casetă. Prin utilizarea unei valori negative se inversează canalul sursă înainte de a-l adăuga la canalul de ieşire.

Photoshop afişează valoarea totală a canalelor sursă în câmpul Total. Dacă valorile canalelor combinate depăşesc 100%, Photoshop afişează o pictogramă de avertizare lângă total.

5 Trageţi de glisor sau introduceţi o valoare pentru opţiunea Constant.

Această opţiune ajustează valoarea tonurilor de gri ale canalului de ieşire. Valorile negative adaugă mai mult negru, iar valorile pozitive adaugă mai mult alb. O valoare -200% face canalul de ieşire negru, iar o valoare de +200% face canalul de ieşire alb.

Puteţi salva setările casetei de dialog Mixer canale pentru ale reutiliza în alte imagini. Consultaţi “Salvarea setărilor de ajustare” la pagina 171 şi “Reaplicarea setărilor de ajustare” la pagina 171.

Crearea imaginilor monocrome din imagini RGB sau CMYK

1 În panoul Canale, selectaţi canalul de culori compozite.

2 Pentru a accesa ajustarea Mixer canale, efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe pictograma Mixer canale din panoul Ajustări.
- Selectaţi una din presetările implicite Mixer canale din panoul Ajustări:

Alb & negru infraroşu (RGB) Roşu = -70%, Verde = 200%, Albastru = -30%

Alb & negru cu filtru albastru (RGB) Roşu = 0%, Verde = 0%, Albastru = 100%

Alb & negru cu filtru verde (RGB) Roşu = 0%, Verde = 100%, Albastru = 0%

Alb & negru cu filtru portocaliu (RGB) Roşu = 50%, Verde = 50%, Albastru = 0%

Alb & negru cu filtru roşu (RGB) Roşu = 100%, Verde = 0%, Albastru = 0%

Alb & negru cu filtru galben (RGB) Roşu = 34%, Verde = 66%, Albastru = 0%

- Selectaţi Strat> Strat de ajustare nou > Mixer canale. Faceţi clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

***Notă:** Puteţi selecta de asemenea Imagine > Ajustări > Mixer canale. Dar nu uitaţi că această metodă efectuează ajustări directe asupra stratului imaginii şi şterge informaţiile despre imagine.*

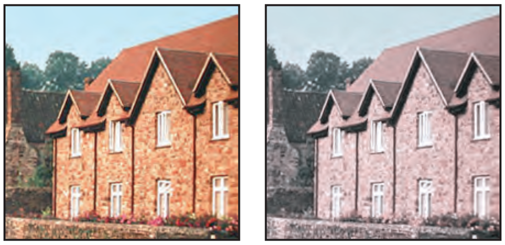
3 Dacă nu aţi selectat o presetare Mixer canale, selectaţi Monocromatic pentru a seta Gri drept canal de ieşire. Opţiunea Monocromatic creează o imagine color care conţine numai valori de gri.

4 Pentru a controla cantitatea de detalii şi contrast din imagini înainte de a le converti în tonuri de gri, utilizaţi glisoarele Canale sursă.

Înainte de a ajusta procentele canalelor sursă, vizualizaţi modul în care fiecare canal sursă afectează imaginea monocromă. De exemplu, în RGB, vizualizaţi imaginea cu canalul Roşu setat la +100% şi canalele sursă Verde şi Albastru setat la 0%. Apoi, vizualizaţi imaginea cu canalul sursă Verde setat la +100% şi celelalte două canale setate la 0%. În final, vizualizaţi imaginea cu canalul sursă Albastru setat la +100% şi celelalte canale setate la 0%. Pentru rezultate optime, încercaţi să ajustaţi procentele canalelor sursă astfel încât valorile lor combinate să fie egale cu 100%.

Photoshop afişează valoarea totală a canalelor sursă în câmpul Total. Dacă valorile de canal combinate sunt peste 100%, Photoshop afişează o pictogramă de avertizare lângă total.

5 (Opţional) Dacă selectaţi şi apoi deselectaţi opţiunea Monocrom, puteţi modifica amestecul fiecărui canal separat, creând astfel aspectul unei tente aplicate manual.



Efectul de tentă aplicată manual creat selectând (stânga) şi deselectând (dreapta) opţiunea Monocrom

6 (Opţional) Trageţi de glisor sau introduceţi o valoare pentru opţiunea Constant.

Această opţiune ajustează valoarea tonurilor de gri ale canalului de ieşire. Valorile negative adaugă mai mult negru, iar valorile pozitive adaugă mai mult alb. O valoare -200% face canalul de ieşire negru, iar o valoare de +200% face canalul de ieşire alb.

Efectuarea ajustărilor de culori selective

Corecţia selectivă a culorilor este o tehnică utilizată de scannerele şi de programele de separare performante pentru a schimba cantitatea de culori de proces în fiecare din componentele de culoare principale ale unei imagini. Puteţi schimba cantitatea de culori de proces din orice culoare primară *în mod selectiv*, fără să influenţaţi celelalte culori primare. De exemplu, puteţi utiliza corecţia de culoare selectivă pentru a diminua dramatic cyanul din componenta verde a unei imagini, fără a modifica cyanul din componenta albastră.

Deşi comanda Culoare selectivă utilizează culorile CMYK pentru a corecta o imagine, o puteţi utiliza în imagini RGB.

1 Asiguraţi-vă că este selectat canalul compozit în panoul Canale. Comanda Culoare selectivă este disponibilă numai când vizualizaţi canalul compozit.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe pictograma Culoare selectivă sau pe o presetare Culoare selectivă în panoul Ajustări.
- Selectaţi Strat> Strat de ajustare nou > Culoare selectivă. Faceţi clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

***Notă:** Puteţi de asemenea selecta Imagine > Ajustări > Culoare selectivă. Dar nu uitaţi că această metodă efectuează ajustări directe asupra stratului imaginii şi şterge informaţiile despre imagine.*

3 În panoul Ajustări, selectaţi culoarea pe care doriţi s-o ajustaţi din meniul Culori.

4 Selectaţi o metodă din meniul panoului Ajustări:

Relativă Schimbă cantitatea existentă de cyan, magenta, galben sau negru după procentajul din total. De exemplu, dacă începeţi cu un pixel care este 50% magenta şi adăugaţi 10%, 5% se adaugă la magenta (10% din 50% = 5%) pentru un total de 55% magenta. (Această opţiune nu poate ajusta albul asemănător pur, care nu conţine componente de culoare.)

Absolută Ajustează culoarea în valori absolute. De exemplu, dacă începeţi cu un pixel care este 50% magenta şi adăugaţi 10%, cerneala magenta este setată la un total de 60%.

***Notă:** Ajustarea se bazează pe proximitatea unei culori faţă de una din opţiunile din meniul Culori. De exemplu, 50% magenta se află la jumătatea distanţei între alb şi magenta pur şi primeşte un amestec proporţional de corecţii, definit pentru cele două culori.*

5 Trageţi de glisoare pentru a mări sau micşora componentele din culoarea selectată.

Puteţi de asemenea salva setările efectuate pentru ajustarea Culoare selectivă şi le puteţi reutiliza pentru alte imagini.

Consultaţi şi

"Salvarea setărilor de ajustare" la pagina 171

"Reaplicarea setărilor de ajustare" la pagina 171

Efectuarea ajustărilor rapide ale imaginilor

Modificarea balansului de culoare utilizând comanda Filtru foto

Ajustarea Filtru fotografic emulează tehnica plasării unui filtru colorat în faţa obiectivului pentru a ajusta balansul culorilor şi temperatura de culoare a luminii transmise prin obiectiv care realizează expunerea filmului. De asemenea, comanda Filtru fotografic vă permite să selectaţi o culoare presetată pentru a aplica o ajustare de nuanţă unei imagini. Dacă doriţi să aplicaţi o ajustare de culoare personalizată, comanda Filtru fotografic vă permite să specificaţi o culoare utilizând Alegere culoare Adobe.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe pictograma Filtru fotografic din panoul Ajustări.
- Selectaţi Strat> Strat de ajustare nou > Filtru fotografic. Faceţi clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

***Notă:** Puteţi de asemenea selecta Imagine > Ajustări > Filtru fotografic. Dar nu uitaţi că această metodă efectuează ajustări directe asupra stratului imaginii şi şterge informaţiile despre imagine.*

2 În panoul Ajustări, selectaţi culoarea filtrului, fie un filtru personalizat sau o presetare. Pentru un filtru personalizat, selectaţi opţiunea Culoare, faceţi clic pe pătratul de culoare şi utilizaţi Alegere culoare Adobe pentru a specifica o culoare pentru filtrul de culoare personalizat. Pentru un filtru presetat, selectaţi opţiunea Filtru şi alegeţi una din următoarele presetări din meniul Filtru:

Filtru încălzire (85 şi LBA) şi Filtru răcire (80 şi LBB) Este vorba despre filtrele de conversie de culoare care ajustează balansul de alb într-o imagine. Dacă o imagine a fost fotografiată la o temperatură mai scăzută a culorilor luminii (gălbuie), filtrul de răcire (80) albăstreşte culorile imaginii pentru a compensa temperatura mai scăzută a culorilor luminii ambientale. Invers, dacă fotografia a fost făcută la o temperatură mai ridicată a culorilor luminii (albăstruie), filtrul de încălzire (85) încălzeşte culorile imaginii pentru a compensa temperatura mai ridicată a culorilor luminii ambientale.

Filtru de încălzire (81) şi Filtru de răcire (82) Utilizaţi filtrele de balans ale luminii pentru ajustări minore ale calităţii culorilor unei imagini. Filtrul de încălzire (81) încălzeşte imaginea (mai galbenă), iar filtrul de răcire (82) răceşte imaginea (mai albastră).

Culori individuale Aplicaţi o ajustare de nuanţă imaginii, în funcţie de culoarea presetată de alegerea dvs. Opţiunea privind culoarea depinde de modul de utilizare a ajustării Filtru fotografic. Dacă fotografia dvs. prezintă o dominantă de culoare, puteţi alege o culoare complementară pentru a neutraliza dominanta de culoare. De asemenea, puteţi aplica culori pentru a obţine efecte de culoare speciale sau pentru a îmbunătăţi fotografia. De exemplu, culoarea subacvatică simulează dominanta de culoare albastră-verzuie din fotografiile subacvatice.

Asiguraţi-vă că este selectată caseta Previzualizare pentru a vizualiza rezultatele utilizării unui filtru de culoare. Dacă nu doriţi ca imaginea să fie întunecată adăugând filtrul de culoare, asiguraţi-vă că este selectată opţiunea Păstrare luminozitate.

3 Pentru a ajusta cantitatea de culoare aplicată imaginii, utilizaţi glisorul Densitate sau introduceţi un procent în caseta de Densitate. Cu cât densitatea este mai mare, cu atât ajustarea de culoare este mai puternică.

Aplicarea ajustării Balans de culoare

Comanda Balans de culoare modifică amestecul general al culorilor dintr-o imagine pentru o corecţie de culoare generalizată.

1 Asiguraţi-vă că este selectat canalul compozit în panoul Canale. Această comandă este disponibilă doar numai vizualizaţi canalul compozit.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe pictograma Balans de culoare ⚖ din panoul Ajustări.
- Selectaţi Strat> Strat de ajustare nou > Balans de culoare. Faceţi clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

***Notă:** Puteţi de asemenea selecta Imagine > Ajustări > Balans de culoare. Dar nu uitaţi că această metodă efectuează ajustări directe asupra stratului imaginii şi şterge informaţiile despre imagine.*

3 În panoul Ajustări, selectaţi Tonuri întunecate, Tonuri medii sau Tonuri luminoase pentru a selecta intervalul tonal în care doriţi să concentraţi modificările.

4 (Opţional) Selectaţi opţiunea Păstrare luminozitate pentru a împiedica modificarea valorilor de luminozitate din imagine în timpul modificării culorii. Această opţiune păstrează balansul tonal în imagine.

5 Trageţi de un glisor spre culoarea pe care doriţi s-o măriţi în imagine; trageţi de un glisor în partea opusă culorii pe care doriţi s-o micşoraţi în imagine.

Valorile de deasupra barelor de culori afişează modificările de culoare pentru canalele roşu, verde şi albastru. (Pentru imaginile Lab, valorile sunt pentru canalele A şi B.) Valorile se încadrează în intervalul de la -100 la +100.

Aplicarea ajustării Luminozitate/Contrast

Comanda Luminozitate/Contrast vă permite să efectuaţi ajustări simple intervalului tonal al unei imagini. Deplasarea glisorului de luminozitate la dreapta măreşte valorile tonale şi extinde tonurile luminoase ale imaginii, iar deplasarea la stânga micşorează valorile şi extinde tonurile întunecate. Glisorul de contrast extinde sau reduce intervalul general de valori tonale ale imaginii.

În modul normal, Luminozitate/Contrast aplică ajustări proporţionale (neliniare) stratului imaginii, ca şi în cazul ajustărilor Niveluri şi Curbe. Când este selectată opţiunea Utilizare pre-existent, Luminozitate/Contrast pur şi simplu măreşte sau micşorează toate valorile pixelilor la ajustarea luminozităţii. Deoarece aceasta poate cauza tăiere sau pierdere de detalii ale imaginii în zonele cu tonuri luminoase sau întunecate, utilizarea ajustării Luminozitate/Contrast în modul pre-existent nu este recomandată pentru imaginile fotografice (dar poate fi utilă pentru editarea măştilor sau imagistica ştiinţifică).

Notă: *Opțiunea Utilizare pre-existent este selectată automat când editați straturile de ajustare Luminozitate/Contrast create în versiuni Photoshop anterioare.*

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe pictograma Luminozitate/Contrast ☼ din panoul Ajustări.
- Selectați Strat> Strat de ajustare nou > Luminozitate/Contrast. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

Notă: *Puteți de asemenea selecta Imagine > Ajustări > Luminozitate/Contrast. Dar nu uitați că această metodă efectuează ajustări directe asupra stratului imaginii şi şterge informațiile despre imagine.*

2 În panoul Ajustări, trageți glisoarele pentru a ajusta luminozitatea şi contrastul.

Trageți la stânga pentru a micşora nivelul şi la dreapta pentru a-l mări. Numărul din dreapta fiecărui glisor reflectă valoarea de luminozitate sau contrast. Valorile se pot încadra între -150 şi +150 pentru Luminozitate şi între -50 şi +100 pentru Contrast.

Ajustarea punctelor de negru şi de alb utilizând opțiunea Auto

Opțiunea Automat pentru Niveluri şi Curbe şi comanda Ton automat ajustează automat punctul de negru şi punctul de alb într-o imagine. Aceasta decupează o porțiune din tonurile întunecate şi luminoase din fiecare canal şi mapează pixelii cei mai deschişi şi cei mai închişi din fiecare canal color la alb pur (nivel 255) şi negru pur (nivel 0). Valorile de pixel intermediare sunt redistribuite în mod proporțional. Drept rezultat, utilizarea opțiunii Automat sau a comenzii Ton automat creşte contrastul într-o imagine deoarece valorile pixelilor sunt extinse. Deoarece opțiunea Automat şi comanda Ton automat ajustează individual fiecare canal de culoare, aceasta poate elimina culori sau poate introduce dominante de culoare.

Opțiunea Automat şi comanda Ton automat dau rezultate bune în cazul anumitor imagini cu o distribuție medie a valorilor pixelilor care necesită o simplă creştere a contrastului.

Implicit, opțiunea Auto şi comanda Ton automat taie pixelii albi şi negri cu 0,1% — adică ignoră 0,1% din ambele extreme la identificarea celor mai luminoşi sau mai întunecați pixeli din imagine. Setările implicite pentru opțiunea Automat pot fi modificate în caseta de dialog Opțiuni corecție de culoare automată.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe pictograma Niveluri sau Curbe din panoul Ajustări.
- Selectați Strat> Strat de ajustare nou şi alegeți Niveluri sau Curbe. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

Notă: *Puteți selecta Imagine > Ton automat pentru a aplica ajustarea direct asupra stratului imaginii. Rețineți că această metodă şterge informații ale imaginii şi este automată. Nu puteți ajusta niciuna din opțiuni în etapele care urmează.*

2 În panoul ajustări, faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe butonul Automat.

3 În secțiunea Algoritmi a casetei de dialog Opțiuni corecție de culoare automată, selectați Îmbunătățire contrast pe canal.

4 Ajustați cantitatea de tonuri întunecate şi luminoase care sunt tăiate şi culoarea țintă pentru tonurile medii.

5 Faceți clic pe OK pentru a aplica setările opțiunii Automat.

Consultați şi

"Setarea opțiunilor de ajustare automată" la pagina 201

Aplicarea ajustării Contrast automat

Comanda Contrast automat ajustează contrastul imaginii în mod automat. Deoarece comanda Contrast automat nu ajustează canalele individual, aceasta nu introduce şi nici nu elimină dominante de culoare. Aceasta taie valorile de tonuri întunecate şi luminoase dintr-o imagine şi apoi mapează pixelii cei mai deschişi şi cei mai închişi din imagine la alb pur (nivel 255) şi la negru pur (nivel 0). Această acţiune face tonurile luminoase mai deschise şi tonurile întunecate mai închise.

În mod implicit, la identificarea pixelilor cei mai deschişi şi cei mai închişi dintr-o imagine, comanda Contrast automat taie pixelii albi şi negri cu 0,5% - adică ignoră primul 0,5% din fiecare extremă. Puteţi modifica această valoare implicită utilizând caseta de dialog Opţiuni corecţie de culoare automată din casetele de dialog Niveluri şi Curbe.

Comanda Contrast auto poate îmbunătăţi aspectul a numeroase fotografii sau imagini în tonuri continue. Nu îmbunătăţeşte imaginile în culori plate.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe pictograma Niveluri sau Curbe din panoul Ajustări.
- Selectaţi Strat> Strat de ajustare nou şi alegeţi Niveluri sau Curbe. Faceţi clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

***Notă:** Puteţi de asemenea selecta Imagine > Contrast automat pentru a aplica ajustarea direct asupra stratului imaginii. Reţineţi că această metodă şterge informaţii ale imaginii şi că aplicarea este automată. Nu puteţi ajusta niciuna din opţiuni în etapele care urmează.*

2 În panoul ajustări, faceţi Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe butonul Automat.

3 În secţiunea Algoritmi a casetei de dialog Opţiuni corecţie de culoare automată, selectaţi Îmbunătăţire contrast monocromatic.

4 Ajustaţi cantitatea de tonuri întunecate şi luminoase care sunt tăiate şi culoarea ţintă pentru tonurile medii.

5 Faceţi clic pe OK pentru a aplica ajustarea Contrast automat.

Consultaţi şi

"Setarea opţiunilor de ajustare automată" la pagina 201

Eliminarea unei culori dominante utilizând opţiunea Culoare automată

Comanda Colorare automată ajustează contrastul şi culorile unei imagini, căutând în imagine pentru a identifica tonurile întunecate, medii şi luminoase. În mod implicit, comanda Colorare automată neutralizează tonurile medii, utilizând o culoare ţintă RGB 128 gri şi taie pixelii de tonuri întunecate şi luminoase cu 0,5%. Puteţi modifica aceste valori implicite utilizând caseta de dialog Opţiuni corecţie de culoare automată.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe pictograma Niveluri sau Curbe din panoul Ajustări.
- Selectaţi Strat> Strat de ajustare nou şi alegeţi Niveluri sau Curbe. Faceţi clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

***Notă:** Puteţi de asemenea selecta Imagine > Colorare automată pentru a aplica ajustarea direct asupra stratului imaginii. Reţineţi că această metodă şterge informaţii ale imaginii şi este automată. Nu puteţi ajusta niciuna din opţiuni în etapele care urmează.*

2 În panoul ajustări, faceţi Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe butonul Automat.

3 În secţiunea Algoritmi a casetei de dialog Opţiuni corecţie culoare automată, selectaţi Căutare culori întunecate şi deschise.

4 Selectaţi opţiunea Ajustare tonuri medii neutre.

5 Ajustaţi cantitatea de tonuri întunecate şi luminoase care sunt tăiate şi culoarea ţintă pentru tonurile medii.

6 Faceţi clic pentru a aplica ajustarea Colorare automată.

Consultaţi şi

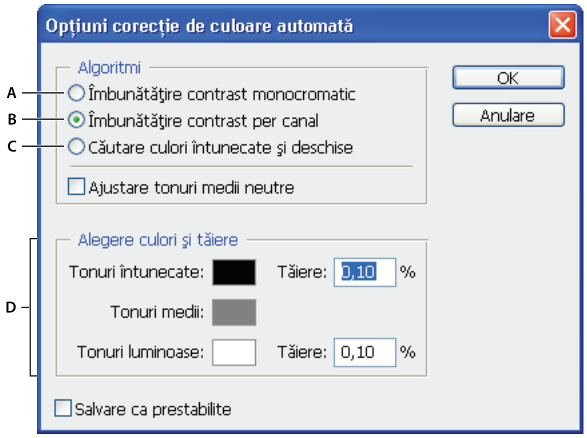
“Ajustarea culorilor utilizând caseta de dialog Niveluri” la pagina 175

“Setarea opţiunilor de ajustare automată” la pagina 201

Setarea opţiunilor de ajustare automată

Caseta de dialog Opţiuni corecţie de culoare automată controlează corecţiile automate de ton şi culoare disponibile în ajustările Niveluri şi Curbe. Aceasta controlează de asemenea setările pentru Ton automat, Contrast automat şi Colorare automată. Caseta de dialog Opţiuni corecţie de culoare automată vă permite să specificaţi procentele de tăiere pentru tonurile întunecate şi luminoase şi să asignaţi valori de culoare tonurilor întunecate, medii şi luminoase.

Puteţi aplica setările în timpul aceleiaşi utilizări a ajustării Niveluri sau Curbe sau puteţi salva setările ca valori implicite când aplicaţi opţiunile Colorare automată, Niveluri automate, Contrast automat şi opţiunea Automat pentru Niveluri şi Curbe.



○ Îmbunătăţire contrast monocromatic
● Îmbunătăţire contrast per canal
○ Căutare culori întunecate şi deschise
☐ Ajustare tonuri medii neutre

Tonuri întunecate: ■ Tăiere: 0,10 %
Tonuri medii: ▨
Tonuri luminoase: ☐ Tăiere: 0,10 %

☐ Salvare ca prestabilite

Caseta de dialog Opţiuni corecţie de culoare automată
***A.** Opţiunea Contrast automat **B.** Opţiunea Niveluri automate **C.** Opţiunea Colorare automată **D.** Setarea culorilor ţintă, a punctului negru şi a punctului alb*

1 Faceţi clic pe pictograma Niveluri sau Curbe din panoul Ajustări.

2 Faceţi Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe butonul Automat din panoul Ajustări.

3 Specificaţi algoritmul pe care doriţi să-l utilizeze Photoshop pentru a ajusta intervalul tonal general al unei imagini:

Îmbunătăţire contrast monocromatic Taie toate canalele identic. Această opţiune păstrează relaţia de culoare generală, afişând tonurile luminoase mai deschise şi tonurile întunecate mai închise. Comanda Contrast automat utilizează acest algoritm.

Îmbunătăţire contrast pe canal Această opţiune maximizează intervalul tonal în fiecare canal pentru a produce o corecţie mai dramatică. Deoarece fiecare canal este ajustat individual, îmbunătăţire contrast pe canal poate elimina sau introduce dominante de culoare. Comanda Ton automat utilizează acest algoritm.

Căutare culori întunecate şi deschise Această opţiune caută pixelii cei mai deschişi şi cei mai închişi dintr-o imagine şi îi utilizează pentru a maximiza contrastul în timp ce minimizează tăierea. Comanda Colorare automată utilizează acest algoritm.

4 Selectaţi Ajustare tonuri medii neutre dacă doriţi ca Photoshop să caute o culoare aproape neutră într-o imagine, apoi să ajusteze valorile gamei (tonuri medii) pentru a face culoarea neutră. Comanda Colorare automată utilizează acest algoritm.

5 Pentru a preciza cantitatea de pixeli albi şi negri de tăiat, introduceţi valori în procente în casetele de text Tăiere. Este recomandată o valoare între 0,0% şi 1%.

În mod implicit, Photoshop taie pixelii albi şi negri cu 0,1% - adică ignoră primul 0,1% din fiecare extremă la identificarea pixelilor cei mai deschişi şi cei mai închişi din imagine. Din cauza calităţii superioare a semnalului furnizat de scanerele şi camerele digitale moderne, aceste procentaje de tăiere implicite pot fi prea mari.

6 Pentru a asigna valori de culoare (ţintă) celor mai închise, neutre şi deschise zone ale unei imagini, faceţi clic pe un specimen de culoare.

7 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a utiliza setările din ajustarea Niveluri sau Curbe curentă, faceţi clic pe OK. Dacă faceţi apoi clic pe butonul Automat, Photoshop reaplică imaginii aceleaşi setări.
- Pentru a salva setările ca valori implicite, selectaţi Salvare ca prestabilite, apoi faceţi clic pe OK. La următoarea accesare a ajustării Niveluri sau Curbe în panoul Ajustări, puteţi aplica aceleaşi setări făcând clic pe butonul Automat. Comenzile Ton automat, Contrast automat şi Culoare automată utilizează de asemenea procentajele de tăiere implicite.

***Notă:** Când salvaţi opţiunile de corecţie de culoare automată ca valori implicite pentru comenzile Colorare automată, Niveluri automate şi Contrast automat, nu contează ce algoritm selectaţi în etapa 2. Cele trei comenzi de corecţie automată utilizează numai valorile pe care le-aţi setat pentru culorile ţintă şi valorile de tăiere. Singura excepţie o constituie utilizarea de către comanda Colorare automată a opţiunii Ajustare tonuri medii neutre.*

Aplicarea comenzii Variaţii

Comanda Variaţii vă permite să ajustaţi balansul de culoare, contrastul şi saturaţia unei imagini, afişând alternativele în miniatură.

Această comandă este utilă în special pentru imaginile average-key, care nu necesită ajustări de culoare precise. Nu funcţionează cu imagini în culori indexate sau cu imagini de 16 biţi pe canal.

1 Selectaţi Imagine > Ajustări > Variaţii.

Cele două miniaturi din partea superioară a casetei de dialog afişează selecţia iniţială (Iniţial) şi selecţia cu ajustările selectate momentan (Selectare curentă). La prima deschidere a casetei de dialog, aceste două imagini sunt identice. Pe măsură ce efectuaţi ajustări, imaginea Selectare curentă se modifică pentru a reflecta alegerile dvs.

2 Selectaţi opţiunea Afişare tăiere dacă doriţi afişarea unei previzualizări a zonelor din imagine care sunt tăiate — convertite la alb pur sau negru pur — de ajustare. Prin tăiere se pot obţine modificări de culoare nedorite, din moment ce culori diferite ale imaginii iniţiale sunt mapate la aceeaşi culoare. Nu se aplică nicio tăiere când ajustaţi tonurile medii.

3 Selectaţi ce doriţi să ajustaţi în imagine:

Tonuri întunecate, Tonuri medii sau Tonuri luminoase Ajustează zonele închise, medii sau deschise.

Saturaţie Modifică gradul nuanţelor din imagine. Dacă depăşiţi saturaţia maximă pentru o culoare, aceasta poate fi tăiată.

4 Trageţi de glisorul Fin/Macrogranulare pentru a stabili cantitatea fiecărei ajustări. Deplasarea glisorului cu o treaptă dublează cantitatea de ajustări.

5 Ajustaţi culoarea şi luminozitatea:

- Pentru a adăuga o culoare imaginii, faceţi clic pe miniatura culorii corespunzătoare.
- Pentru a scădea o culoare, faceţi clic pe miniatura pentru culoarea opusă. De exemplu, pentru a scădea cyanul, faceţi clic pe miniatura Mai mult roşu. Consultaţi "Înţelegerea culorilor" la pagina 112.
- Pentru a ajusta luminozitatea, faceţi clic pe o miniatură din partea dreaptă a casetei de dialog.

Efectele clicurilor pe miniaturi sunt cumulative. De exemplu, făcând clic de două ori pe miniatura Mai mult roşu, ajustările se aplică de două ori. De fiecare dată când faceţi clic pe o miniatură, celelalte miniaturi se modifică. Cele trei miniaturi Selectare curentă reflectă întotdeauna alegerile curente.

De asemenea, puteţi salva setările pe care le efectuaţi în caseta de dialog Variaţii, pentru a le reutiliza în alte imagini. Pentru mai multe informaţii despre salvarea şi încărcarea setărilor, consultaţi "Salvarea setărilor de ajustare" la pagina 171 şi "Reaplicarea setărilor de ajustare" la pagina 171.

Utilizarea comenzii Egalizare

Comanda Egalizare redistribuie valorile de luminozitate ale pixelilor dintr-o imagine pentru a reprezenta mai uniform întreaga gamă de niveluri de luminozitate. Aceasta remapează valorile pixelilor din imaginea compozită, astfel încât valoarea cea mai luminoasă o reprezintă albul, valoarea cea mai întunecată o reprezintă negrul, iar valorile intermediare sunt uniform distribuite în tonuri de gri.

Puteţi utiliza comanda Egalizare când o imagine scanată este mai închisă decât cea iniţială şi doriţi să echilibraţi valorile pentru a produce o imagine mai deschisă. Utilizarea comenzii Egalizare împreună cu panoul Histogramă vă permite să vizualizaţi comparaţii înainte-şi-după ale luminozităţii.

1 (Opţional) Selectaţi o zonă a imaginii pentru egalizare.

2 Selectaţi Imagine > Ajustări > Egalizare.

3 Dacă aţi selectat o zonă a imaginii, selectaţi ce doriţi să egalizaţi din caseta de dialog şi faceţi clic pe OK:

Egalizare numai zona selectată Distribuie uniform numai pixelii din selecţie.

Egalizare imagine integrală pe baza zonei selectate Această opţiune distribuie uniform toate straturile imaginii, pe baza celor din selecţie.

Aplicarea efectelor de culoare speciale imaginilor

Desaturarea culorilor

Comanda Desaturare converteşte o imagine color la valori de tonuri de gri, dar păstrează imaginea în acelaşi mod de culoare. De exemplu, asignează valori egale de roşu, verde şi albastru fiecărui pixel într-o imagine RGB. Valoarea de luminozitate a fiecărui pixel nu se modifică.

Această comandă are acelaşi efect ca setarea valorii -100 pentru ajustarea Nuanţă/Saturaţie.

***Notă:** Dacă lucraţi cu o imagine cu mai multe straturi, comanda Desaturare converteşte numai stratul selectat.*

❖ Selectaţi Imagine > Ajustări > Desaturare.

Invertirea culorilor

Comanda Invertire inversează culorile dintr-o imagine. Puteţi utiliza această comandă ca parte din procesul de creare a unei măşti de muchie, pentru a aplica zonelor selectate din imagine clarificare şi alte ajustări.

***Notă:** Deoarece filmul tipărit color conţine ca bază o mască portocalie, comanda Invertire nu poate produce imagini pozitive clare din negative color scanate. Asiguraţi-vă că utilizaţi setările corespunzătoare pentru negativele color la scanarea filmului.*

Când invertiţi o imagine, valoarea de luminozitate a fiecărui pixel din canale este convertită la valoarea inversă pe scala de 256 de valori de culoare. De exemplu, un pixel dintr-o imagine pozitivă cu o valoare de 255 este convertit în 0, iar un pixel cu o valoare de 5 este convertit în 250.

Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe pictograma Invertire din panoul Ajustări.
- Selectaţi Strat> Strat de ajustare nou > Invertire. Faceţi clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

***Notă:** Puteţi de asemenea selecta Imagine > Ajustări > Invertire. Dar nu uitaţi că această metodă efectuează ajustări directe asupra stratului imaginii şi şterge informaţiile despre imagine.*

Crearea unei imagini alb-negru cu două valori

Ajustarea Prag converteşte imaginile în tonuri de gri sau color în imagini alb-negru cu contrast înalt. Puteţi specifica drept prag un anumit nivel. Toţi pixelii mai deschişi decât pragul sunt convertiţi în alb; toţi pixelii mai închişi sunt convertiţi în negru.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe pictograma Prag din panoul Ajustări.
- Selectaţi Strat> Strat de ajustare nou > Prag. Faceţi clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

Caseta de dialog Prag afişează o histogramă a nivelurilor de luminanţă a pixelilor din selecţia curentă.

***Notă:** Puteţi de asemenea selecta Imagine > Ajustări > Prag. Dar nu uitaţi că această metodă efectuează ajustări directe asupra stratului imaginii şi şterge informaţiile despre imagine.*

2 În panoul Ajustări, trageţi glisorul de sub histogramă până când este afişat nivelul pragului dorit. Pe măsură ce trageţi, imaginea se modifică şi reflectă noua setare a pragului.

Posterizarea unei imagini

Ajustarea Posterizare vă permite să specificaţi numărul de niveluri tonale (sau de valori ale luminozităţii) pentru fiecare canal dintr-o imagine şi apoi mapează pixelii la cel mai apropiat nivel. De exemplu, selectarea a două niveluri tonale într-o imagine RGB vă oferă şase culori: două pentru roşu, două pentru verde şi două pentru albastru.

Această comandă este utilă pentru crearea efectelor speciale, precum zonele mari, plate dintr-o fotografie. Efectele sale sunt foarte vizibile când reduceţi numărul nivelurilor de gri într-o imagine în tonuri de gri, dar aceasta produce, de asemenea, efecte interesante în imaginile color.

Dacă doriţi un anumit număr de culori în imaginea dvs., convertiţi imaginea în tonuri de gri şi specificaţi numărul de niveluri pe care îl doriţi. Apoi, convertiţi imaginea în modul de culoare anterior şi înlocuiţi diferitele tonuri de gri în culorile pe care le doriţi.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe pictograma Posterizare din panoul Ajustări.

- Selectaţi Strat> Strat de ajustare nou > Posterizare.

***Notă:** Puteţi de asemenea selecta Imagine > Ajustări > Posterizare. Dar nu uitaţi că această metodă efectuează ajustări directe asupra stratului imaginii şi şterge informaţiile despre imagine.*

2 În panoul Ajustări, introduceţi numărul de niveluri tonale dorit.

Aplicarea unei mapări de degrade unei imagini

Ajustarea Mapare·degrade mapează intervalul de tonuri de gri echivalent al unei imagini la culorile unei umpleri specifice cu degrade. De exemplu, dacă specificaţi o umplere de degrade în două culori, tonurile întunecate din imagine sunt mapate la una din culorile de capăt ale umplerii de degrade, tonurile luminoase sunt mapate la culoarea celuilalt capăt, iar tonurile medii sunt mapate la gradaţiile dintre capete.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe pictograma Mapare degrade ▨ din panoul Ajustări.
- Selectaţi Strat> Strat de ajustare nou > Mapare degrade. Faceţi clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

***Notă:** Puteţi de asemenea selecta Imagine > Ajustări > Mapare degrade. Dar nu uitaţi că această metodă aplică ajustarea direct asupra stratului imaginii şi şterge informaţiile despre imagine.*

2 În panoul Ajustări, specificaţi umplerea de degrade pe care doriţi să o utilizaţi:

- Pentru a selecta dintr-o listă de umpleri de degrade, faceţi clic pe triunghiul din dreapta umplerii degrade. Faceţi clic pentru a selecta umplerea de degrade dorită, apoi faceţi clic într-o zonă goală a panoului Ajustări pentru a închide lista. Pentru informaţii despre personalizarea listei de umpleri de degrade, consultaţi “Utilizarea Managerului Presetări” la pagina 42.
- Pentru a edita umplerea de degrade afişată curent în panoul Ajustări, faceţi clic pe aceasta. Apoi modificaţi umplerea de degrade existentă sau creaţi o nouă umplere de degrade utilizând caseta de dialog Editor degrade. (Consultaţi “Crearea unui degrade neted” la pagina 379).

În mod implicit, tonurile întunecate, medii şi luminoase ale imaginii sunt mapate la culoarea de început (stânga), a punctului de mijloc şi la culoarea de final (dreapta) a umplerii de degrade.

3 Selectaţi una, niciuna sau ambele Opţiuni degrade:

Cuantizare Adaugă zgomot aleatoriu pentru a netezi aspectul umplerii de degrade şi reduce efectele de bandă.

Inversare Schimbă direcţia umplerii de degrade, inversând maparea degradeului.

Capitolul 8: Retuşarea şi transformarea

Caracteristicile de retuşare şi transformare din Adobe® Photoshop® CS4 vă permit să modificaţi imaginile pentru a îndeplini o varietate de sarcini - pentru a îmbunătăţi o compoziţie, a corecta deformările sau greşelile, a acţiona creativ asupra elementelor picturii, a adăuga sau elimina elemente, a aplica proprietăţi pentru claritate sau neclaritate sau a fuziona mai multe imagini într-o panoramă. Caracteristica Punct de fugă permite retuşarea şi desenarea în funcţie de perspectiva unei imagini. De asemenea, versiunea Adobe® Photoshop® CS4 Extended a caracteristicii Punct de fugă vă permite să efectuaţi măsurători ale unui element din imagine şi să exportaţi măsurătorile împreună cu informaţiile geometrice şi texturile pentru utilizare în aplicaţii 3D.

Ajustarea decupajului, rotirii şi canavalei

Decupajul imaginilor

Decupajul este procesul de eliminare a porţiunilor unei imagini în vederea focalizării sau a întăririi compoziţiei. Puteţi decupa o imagine utilizând instrumentul Decupaj şi comanda Decupaj. De asemenea, puteţi tăia pixelii, utilizând comenzile Decupare şi Îndreptare şi Tăiere.

Utilizarea instrumentului Decupaj

Consultaţi şi

"Re-eşantionarea" la pagina 62

Decuparea unei imagini cu ajutorul instrumentului Decupaj

1 Selectaţi instrumentul Decupaj .

2 (Opţional) Setaţi opţiunile de re-eşantionare din bara de opţiuni.

- Pentru a decupa imaginea fără re-eşantionare (opţiune implicită), asiguraţi-vă că nu este completată caseta de text Rezoluţie din bara de opţiuni. Puteţi face clic pe butonul Golire pentru a goli rapid toate casetele de text.
- Pentru a re-eşantiona imaginea în timpul decupării, introduceţi valori pentru înălţime, lăţime şi rezoluţie în bara de opţiuni. Instrumentul Decupaj va re-eşantiona imaginea numai dacă sunt furnizate lăţimea şi/sau înălţimea şi rezoluţia. Dacă aţi introdus dimensiunile pentru înălţime şi lăţime şi doriţi ca valorile să fie schimbate rapid, faceţi clic pe pictograma Schimbare înălţime şi lăţime .

Puteţi face clic pe triunghiul de lângă pictograma instrumentului Decupaj din bara de opţiuni pentru a deschide Prelevare presetare instrument şi a selecta o presetare de re-eşantionare. Ca în cazul tuturor instrumentelor Photoshop, puteţi crea propria presetare a instrumentului Decupaj. Consultaţi şi "Crearea şi utilizarea presetărilor pentru instrumente" la pagina 26.

- Pentru a re-eşantiona o imagine bazată pe dimensiunile şi rezoluţia altei imagini, deschideţi cealaltă imagine, selectaţi instrumentul Decupaj şi faceţi clic pe Imagine frontală din bara de opţiuni. Apoi activaţi imaginea pe care doriţi să o decupaţi.

Re-eşantionarea în timpul decupării utilizează metoda de interpolare implicită setată în Preferinţe generale.

3 Deplasaţi mouse-ul deasupra părţii din imagine pe care doriţi să o păstraţi pentru a crea un cadru de selecţie. Cadrul de selecţie nu trebuie să fie precis; îl puteţi ajusta ulterior.

4 Dacă este necesar, ajustaţi cadrul de selecţie pentru decupare:

- Pentru a deplasa cadrul de selecţie în altă poziţie, plasaţi cursorul în interiorul casetei de încadrare şi trageţi.
- Pentru a scala cadrul de selecţie, trageţi de un mâner. Pentru a restrânge proporţiile, menţineţi apăsată tasta Shift în timp ce trageţi de un mâner din colţ.
- Pentru a roti cadrul de selecţie, poziţionaţi cursorul în afara casetei de încadrare (cursorul se transformă într-o săgeată curbată) şi trageţi. Pentru a deplasa punctul central în jurul căruia se roteşte cadrul de selecţie, trageţi de cercul din centrul casetei de încadrare. Cadrul de selecţie nu poate fi rotit în modul Bitmap.

5 Setaţi opţiunile de ascundere sau de protejare a porţiunilor decupate:

- Specificaţi dacă doriţi să utilizaţi o protecţie la decupare pentru a umbri suprafaţa imaginii care va fi ştearsă sau ascunsă. Dacă selectaţi Protecţie, puteţi specifica culoarea şi opacitatea protecţiei la decupare. Dacă deselectaţi Protecţie, va fi afişată suprafaţa din exteriorul cadrului de selecţie.
- Specificaţi dacă doriţi să ascundeţi sau să ştergeţi suprafaţa decupată. Selectaţi Ascundere pentru a păstra suprafaţa decupată în fişierul imagine. Suprafaţa ascunsă poate deveni vizibilă prin deplasarea imaginii cu instrumentul Deplasare ✥ . Selectaţi Ştergere pentru a abandona suprafaţa decupată.

Opţiunea Ascundere nu este disponibilă pentru imaginile care conţin doar un strat de fundal. Dacă doriţi să decupaţi un fundal prin ascundere, convertiţi mai întâi fundalul într-un strat obişnuit.

6 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a finaliza decuparea, apăsaţi Enter (Windows) sau Return (Mac OS), faceţi clic pe butonul Confirmare ✓ din bara de opţiuni sau faceţi dublu clic în interiorul cadrului de selecţie al decupajului.
- Pentru a anula operaţia de decupare, apăsaţi Esc sau faceţi clic pe butonul Anulare ⊘ din bara de opţiuni.

Decuparea unei imagini cu ajutorul comenzii Decupaj

1 Utilizaţi un instrument de selectare pentru a selecta acea parte a imaginii pe care doriţi să o păstraţi.

2 Selectaţi Imagine > Decupaj.

Decuparea unei imagini cu ajutorul comenzii Tăiere

Comanda Tăiere decupează o imagine, eliminând datele nedorite din aceasta în alte moduri faţă de comanda Decupaj. Puteţi decupa o imagine prin tăierea pixelilor înconjurători sau a pixelilor din fundal care au culoarea specificată.

1 Selectaţi Imagine > Tăiere.

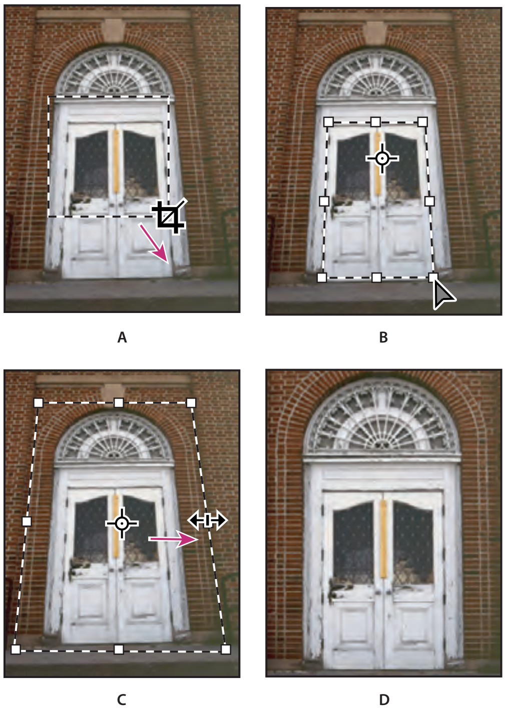
2 Selectaţi o opţiune din caseta de dialog Tăiere:

- Pixeli transparenţi - pentru elimina transparenţa existentă la muchiile imaginii, păstrând cea mai mică imagine care conţine pixeli netransparenţi.
- Culoare pixel stânga sus - pentru a elimina din imagine suprafaţa de culoarea pixelului din stânga sus.
- Culoare pixel dreapta jos - pentru a elimina din imagine suprafaţa de culoarea pixelului din dreapta jos.

3 Selectaţi una sau mai mult suprafeţe din imagine pentru a fi tăiate: Sus, Jos, Stânga sau Dreapta.

Transformarea perspectivei la decupare

Instrumentul Decupaj are o opțiune care vă permite să transformați perspectiva dintr-o imagine. Acest instrument este foarte util când lucrați cu imagini care conțin *distorsiune trapezoidală*. Distorsiunea trapezoidală apare când un obiect este fotografiat din unghi, nu din față. De exemplu, dacă fotografiați o clădire înaltă de la nivelul solului, muchiile clădirii sunt mai apropiate una de cealaltă în partea de sus decât în partea de jos.



Paşii de transformare a perspectivei
A. *Trasarea cadrului de selecție inițial pentru decupare* ***B.*** *Ajustarea cadrul de selecție pentru decupare pentru a corespunde muchiilor obiectului* ***C.*** *Extinderea limitelor decupării* ***D.*** *Imaginea finală*

1 Selectați instrumentul Decupaj şi setați modul de decupare.

2 Trageți de cadrul de selecție în jurul unui obiect care era dreptunghiular în scena inițială (deşi în imagine nu este afişat dreptunghiular). Veți utiliza muchiile acestui obiect pentru a defini perspectiva din imagine. Cadrul de selecție nu trebuie să fie precis; îl puteți ajusta ulterior.

Important: *Trebuie să selectați un obiect care a fost dreptunghiular în scena inițială; altfel, este posibil ca Photoshop să nu poată transforma perspectiva aşa cum doriți.*

3 Selectați Perspectivă din bara de opțiuni şi setați celelalte opțiuni conform preferințelor.

4 Deplasați mânerele din colțurile cadrului de selecție a decupajului, astfel încât să corespundă muchiilor obiectului. Astfel, este definită perspectiva din imagine, deci este important ca muchiile obiectului să corespundă exact.

5 Trageți de mânerele laterale pentru a extinde limitele de decupare, păstrând în acelaşi timp perspectiva.

Nu deplasați punctul central al cadrului de selecție a decupajului. Pentru a efectua corecția perspectivei, punctul central trebuie să fie în poziția sa inițială.

6 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS), faceți clic pe butonul Confirmare ✓ din bara de opțiuni sau faceți dublu clic în interiorul cadrului de selecție a decupajului.

- Pentru a anula operaţia de decupare, apăsaţi Esc sau faceţi clic pe butonul Anulare ⊘ din bara de opţiuni.

Decuparea şi îndreptarea fotografiilor

Puteţi aşeza mai multe fotografii pe scannerul dvs. şi le puteţi scana dintr-o singură trecere, fiind creat astfel un singur fişier de imagini. Comanda Decupare şi Îndreptare fotografii este o caracteristică automată care creează fişiere de imagini separate dintr-o scanare de imagini multiplă.

Pentru cele mai bine rezultate, la scanare trebuie să existe o distanţă de 1/8 inch între imagini, iar fundalul (de obicei, suprafaţa de scanare) trebuie să fie de culoare uniformă cu zgomot redus. Comanda Decupare şi Îndreptare fotografii funcţionează cel mai bine pe imagini cu contururi clar delimitate. În cazul în care comanda Decupare şi Îndreptare fotografii nu poate procesa corespunzător fişierul de imagini, utilizaţi instrumentul Decupaj.

1 Deschideţi fişierul scanat care conţine imaginile pe care doriţi să le separaţi.

2 Selectaţi stratul care conţine imaginile.

3 (Opţional) Trasaţi o selecţie în jurul imaginilor pe care doriţi să le procesaţi.

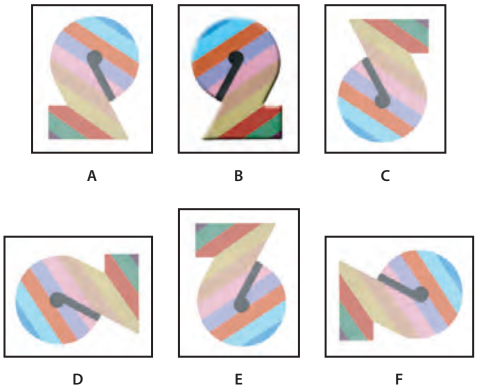
Această opţiune este utilă în cazul în care nu doriţi să procesaţi toate imaginile din fişierul de scanări.

4 Selectaţi Fişier > Automat > Decupare şi Îndreptare fotografii. Imaginile scanate sunt procesate şi apoi fiecare imagine se deschide în propria fereastră.

În cazul în care comanda Decupare şi Îndreptare fotografii separă incorect una dintre imagini, efectuaţi un chenar de selecţie în jurul imaginii incluzând o parte din fundal, apoi menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) în timp ce selectaţi comanda. Tasta de modificare indică faptul că numai o imagine trebuie separată de fundal.

Rotirea sau transformarea simetrică a întregii imagini

Comenzile Rotire imagine vă permit să rotiţi sau să transformaţi simetric o întreagă imagine. Comanda nu funcţionează pe straturi separate sau pe părţi din straturi, trasee sau chenare de selecţie. Dacă doriţi să rotiţi o selecţie sau un strat, utilizaţi comenzile Transformare sau Transformare liberă.



Rotirea imaginilor
***A.** Simetrie orizontală **B.** Imagine iniţială **C.** Simetrie verticală **D.** Rotire 90° în sens antiorar **E.** Rotire la 180° **F.** Rotire la 90° în sens orar*

❖ Selectaţi Imagine > Rotire imagine şi selectaţi din submeniu una din următoarele comenzi:

180° Roteşte imaginea la jumătate.

90° în sens orar Roteşte imaginea în sens orar la un sfert.

90° în sens antiorar Roteşte imaginea în sens antiorar la un sfert.

Arbitrar Roteşte imaginea în funcţie de unghiul introdus. Dacă selectaţi această opţiune, introduceţi un unghi între -359,99 şi 359,99 în caseta de text Unghi. (În Photoshop, puteţi selecta Orar sau Antiorar pentru a efectua o rotire în sensul acelor de ceasornic sau în sensul invers acestora). Apoi faceţi clic pe OK.

***Notă:** Opţiunea Rotire imagine reprezintă o editare distructivă şi modifică în fapt informaţiile din fişier. Dacă doriţi să rotiţi imaginea în mod nedistructiv, pentru vizualizare, utilizaţi instrumentul Rotire.*

Consultaţi şi

"Transformarea simetrică sau rotirea precisă" la pagina 232

"Utilizarea instrumentului Rotire vizualizare" la pagina 28

Modificarea dimensiunii canavalei

Dimensiunea canavalei reprezintă suprafaţa unei imagini care poate fi editată integral. Comanda Dimensiune canava vă permite să măriţi sau să micşoraţi dimensiunea canavalei unei imagini. La mărirea dimensiunii canavalei se adaugă spaţiu în jurul unei imagini existente. La micşorarea dimensiunii canavalei imaginii se decupează din imagine. Dacă măriţi dimensiunea canavalei unei imagini cu un fundal transparent, canavaua adăugată este transparentă. Dacă imaginea nu are un fundal transparent, există mai multe opţiuni de stabilire a culorii canavalei adăugate.

1 Selectaţi Imagine > Dimensiune canava.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Introduceţi dimensiunile pentru canava în casetele Lăţime şi Înălţime. Selectaţi unităţile de măsură dorite din meniurile pop-up de lângă casetele Lăţime şi Înălţime.
- Selectaţi Relativ şi introduceţi valoarea pe care doriţi să o adăugaţi sau să o extrageţi din dimensiunea curentă a imaginii. Introduceţi un număr pozitiv de adăugat la dimensiunea canavalei sau un număr negativ de extras din dimensiunea canavalei.

3 Pentru Ancoră, faceţi clic pe un pătrat pentru a indica locul în care doriţi să poziţionaţi imaginea existentă pe canavaua nouă.

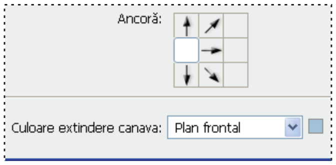
4 Selectaţi o opţiune din meniul Culoare extensie canava:

- Fundal - pentru a umple canavaua nouă cu culoarea curentă a planului frontal
- Fundal - pentru a umple canavaua nouă cu culoarea curentă a fundalului
- Alb, Negru sau Gri - pentru umple canavaua nouă cu culoarea respectivă.
- Altele - pentru a selecta o culoare nouă pentru canava utilizând Alegere culoare.

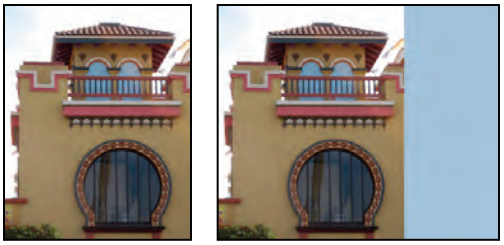
***Notă:** De asemenea, puteţi face clic pe pătratul alb din partea dreaptă a meniului Culoare extensie canava pentru a deschide Alegere culoare.*

Meniul Culoare extensie canava nu este disponibil dacă o imagine nu conţine un strat de fundal.

5 Faceţi clic pe OK.



Culoare extindere canava: Plan frontal



Canava iniţială şi canava adăugată în partea dreaptă a imaginii utilizându-se culoarea planului frontal

Realizarea unui cadru

Puteţi realiza un cadru pentru fotografii, mărind dimensiunea canavalei şi umplând-o cu o culoare.

De asemenea, puteţi utiliza una din acţiunile pre-înregistrate pentru a realiza un cadru de fotografie stilat. Se recomandă să efectuaţi această operaţie pe o copie a fotografiei dvs.

1. Deschideţi panoul Acţiuni. Selectaţi Fereastră > Acţiuni.
2. Selectaţi Cadre din meniul panoului Acţiuni.
3. Selectaţi din listă una din acţiunile pentru cadre.
4. Faceţi clic pe butonul Redare selecţie.

Acţiunea porneşte, creând cadrul din jurul fotografiei.

Retuşarea şi repararea imaginilor

Despre panoul Sursă clonare

Panoul Sursă clonare (Fereastră > Sursă clonare) conţine opţiuni pentru instrumentele Ştampilă clonă sau pentru instrumentele Pensulă corecţie. Puteţi configura până la cinci surse de eşantionare diferite şi puteţi selecta rapid sursa necesară fără a re-eşantiona de fiecare dată când trebuie treceţi la o altă sursă. Pentru a facilita clonarea sursei într-o anumită locaţie, puteţi vizualiza o acoperire a sursei eşantionului. Puteţi de asemenea scala sau roti sursa de eşantionare pentru a se potrivi mai bine dimensiunii şi orientării destinaţiei de clonare.

(Photoshop Extended) De asemenea, pentru animaţiile pe bază de cronologie, panoul Sursă clonare are opţiuni pentru specificarea relaţiei dintre cadrul video/animaţie şi cadrul video/animaţie ţintă. Consultaţi şi “Clonarea conţinutului în cadrele video şi de animaţie (Photoshop Extended)” la pagina 580

Pentru un clip video referitor la repararea imaginilor, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0011_ro.

Consultaţi şi

Clip video despre repararea imaginilor

Retuşarea cu instrumentul Clonare

Instrumentul Clonare pictează o parte din imagine peste altă parte a aceleiaşi imagini sau peste altă parte a oricărui document deschis care utilizează acelaşi mod de culoare. De asemenea, puteţi picta o parte a unui strat peste alt strat. Instrumentul Clonare este util pentru duplicarea obiectelor sau pentru îndepărtarea unui defect dintr-o imagine.

(Photoshop Extended) De asemenea, puteţi utiliza instrumentul Clonare pentru a picta conţinutul cadrelor video sau de animaţie. Consultaţi şi "Clonarea conţinutului în cadrele video şi de animaţie (Photoshop Extended)" la pagina 580

Pentru utilizarea instrumentului Clonare, setaţi un punct de eşantionare pe suprafaţa ai cărei pixeli doriţi să-i copiaţi (clonaţi) pentru a-i picta pe altă suprafaţă. Pentru a utiliza punctul de eşantionare cel mai curent la fiecare oprire şi reluare a picturii, selectaţi opţiunea Aliniate. Debifaţi opţiunea Aliniate pentru a picta începând de la punctul de eşantionare iniţial, indiferent de câte ori v-aţi oprit şi aţi reluat pictura.

Puteţi utiliza orice vârf de pensulă cu instrumentul Clonare, care vă oferă un control precis asupra dimensiunii suprafeţei clonate. De asemenea, puteţi utiliza setările de opacitate şi curgere pentru a controla modul de aplicare a vopselei pe suprafaţa clonată.

Modificarea unei imagini cu instrumentul Clonare

1 Selectaţi instrumentul Clonare .

2 Selectaţi un vârf de pensulă şi setaţi opţiunile de pensulă pentru modul de amestecare, opacitate şi curgere din bara de opţiuni.

3 Pentru a specifica modul de aliniere a pixelilor eşantionaţi şi modul de eşantionare a datelor din straturile documentului dvs., setaţi oricare din opţiunile următoare din bara de opţiuni:

Aliniate Eşantionează pixelii continuu, fără a pierde punctul de eşantionare curent, chiar dacă eliberaţi butonul mouse-ului. Deselectaţi Aliniate pentru a continua să utilizaţi pixelii eşantionaţi din punctul de eşantionare iniţial de fiecare dată când întrerupeţi şi reluaţi pictura.

Eşantion Eşantionează datele din straturile specificate de dvs. Pentru a realiza eşantionarea de la stratul activ şi de la straturile vizibile de sub acesta, selectaţi Curent şi mai jos. Pentru a realiza eşantionarea doar de la stratul activ, selectaţi Strat curent. Pentru a realiza eşantionarea de la toate straturile vizibile, selectaţi Toate straturile. Pentru a realiza eşantionarea din toate straturile vizibile, cu excepţia straturilor de ajustare, selectaţi Toate straturile şi faceţi clic pe pictograma Ignorare straturi de ajustare, din dreapta meniului pop-up Eşantion.

4 Setaţi punctul de eşantionare prin poziţionarea cursorului în orice imagine deschisă, făcând clic şi menţinând apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS).

5 (Opţional) În panoul Sursă clonare, faceţi clic pe un buton de sursă de clonare şi setaţi un punct de eşantionare suplimentar.

Puteţi seta până la cinci surse diferite de eşantionare. Panoul Sursă clonare salvează sursele eşantionate până la închiderea documentului.

6 (Opţional) Pentru a selecta sursa eşantionată pe care o doriţi, faceţi clic pe un buton de sursă de clonare din panoul Sursă clonare.

7 (Opţional) Efectuaţi una din următoarele acţiuni în panoul Sursă clonare:

- Pentru a scala sau roti sursa pe care o clonaţi, introduceţi o valoare pentru L (lăţime), Î (înălţime) sau rotaţia în grade . (Valorile negative pentru lăţime şi înălţime transformă simetric sursa.)
- Pentru a afişa o suprapunere a sursei pe care o clonaţi, selectaţi Afişare suprapunere şi specificaţi opţiunile de suprapunere.

***Notă:** Acoperirea poate fi tăiată la dimensiunea pensulei când este activată opţiunea Tăiat.*

8 Trageţi peste partea din imagine pe care doriţi s-o corectaţi.

Consultaţi şi

"Lista modurilor de amestecare" la pagina 373

"Galerie de instrumente de retuşare" la pagina 21

Setarea surselor de eşantionare pentru clonare şi corecţie

Utilizând unul din instrumentele Clonare sau Pensulă Corecţie, puteţi eşantiona surse din documentul curent sau din oricare document deschis în Photoshop.

(Photoshop Extended) La clonarea imaginilor video sau de animaţie, puteţi seta puncte de eşantionare din cadrul curent pe care-l pictaţi sau puteţi eşantiona surse dintr-un alt cadru, chiar dacă respectivul cadru se află într-un alt strat video sau într-un alt document deschis.

În panoul Sursă clonare puteţi seta concomitent până la cinci surse diferite de eşantionare. Panoul Sursă clonare salvează sursele de eşantionare până la închiderea documentului.

1 (Numai Photoshop Extended) Pentru a clona cadre video sau de animaţie, deschideţi panoul Animaţie (dacă nu clonaţi cadre video sau de animaţie, treceţi la pasul 2). Selectaţi opţiunea de animaţie de cronologie şi deplasaţi indicatorul orei curente la cadrul cu sursa pe care doriţi s-o eşantionaţi.

2 Pentru a seta punctul de eşantionare, selectaţi instrumentul Clonare şi, menţinând apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS), faceţi clic pe oricare din ferestrele de document deschise.

3 (Opţional) Pentru setarea altui punct de eşantionare, faceţi clic pe alt buton Sursă clonare din panoul Sursă clonare.

Puteţi modifica sursa de eşantionare pentru un buton Sursă clonare, setând alt punct de eşantionare.

Scalarea sau rotirea sursei de eşantionare

1 Selectaţi instrumentul Clonare sau Pensulă Corecţie şi setaţi una sau mai multe eşantioane sursă.

2 În panoul Sursă clonare, selectaţi o sursă de clonare, apoi efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Pentru scalarea sursei de eşantionare, introduceţi o valoare în procente pentru L (lăţime) sau Î (înălţime) sau acţionaţi stânga - dreapta, între L şi Î. Valoarea implicită este pentru reducerea proporţiilor. Pentru a ajusta dimensiunile independent sau pentru a restaura opţiunea de reducere, faceţi clic pe butonul Menţinere proporţie dimensiuni .
- Pentru rotirea sursei de eşantionare, introduceţi o valoare în grade sau acţionaţi stânga - dreapta pictograma Rotire sursă de clonare .
- Pentru a reseta sursa de eşantionare la dimensiunea şi orientarea iniţiale, faceţi clic pe butonul Resetare transformare

Ajustarea opţiunilor de acoperire a sursei de eşantionare

Ajustaţi opţiunile de acoperire a sursei de eşantionare pentru a vedea mai bine acoperirea şi imaginile subiacente când pictaţi cu instrumentele Ştampilă clonă şi Pensulă corecţie.

Pentru a afişa temporar acoperirea în timp ce pictaţi cu instrumentul Clonare, apăsaţi Alt+Shift (Windows) sau Option+Shift (Mac OS). Pensula se schimbă temporar în instrumentul Deplasare sursă acoperire. Trageţi pentru a deplasa acoperirea în altă locaţie.

❖ În panoul Sursă clonare, selectaţi Afişare acoperire şi efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Pentru a ascunde acoperirea în timp ce aplicaţi tuşele de pictură, selectaţi Ascundere automată.
- Pentru a tăia acoperirea la dimensiunea pensulei, activaţi opţiunea Tăiat.
- Pentru a seta opacitatea acoperirii, introduceţi o valoare în procente în caseta de text Opacitate.
- Pentru a seta modul de afişare a acoperirii, selectaţi modul de amestecare Normal, Mai întunecat, Luminare sau Diferenţă din meniul pop-up din partea inferioară a panoului Sursă clonare.
- Pentru a inversa culorile din acoperire, selectaţi Invertire.

Pentru a facilita alinierea suprafeţelor identice din acoperirea sursei şi din imaginea de dedesubt, setaţi Opacitate la 50%, selectaţi Invertire şi deselectaţi Tăiat. Zonele corespunzătoare ale imaginii se vor afişa în gri solid la aliniere.

Specificarea decalajului sursei de clonare

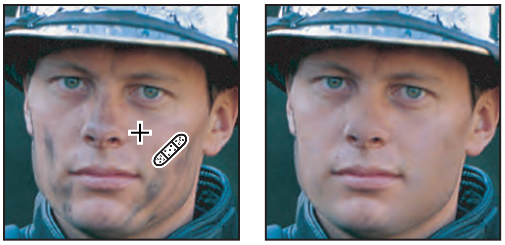
Utilizând unul din instrumentele Clonare sau Pensulă Corecţie, puteţi picta cu sursa eşantionată oriunde în imaginea ţintă. Opţiunile de acoperire vă vor ajuta să vizualizaţi unde doriţi să pictaţi. Totuşi, dacă trebuie să pictaţi într-o locaţie foarte specifică în raport cu punctul de eşantionare, puteţi specifica decalajul pixelilor x şi y.

❖ În panoul Sursă clonare, selectaţi sursa pe care doriţi s-o utilizaţi şi introduceţi valorile pixelilor x şi y pentru opţiunea Decalaj.

Retuşarea cu instrumentul Pensulă Corecţie

Instrumentul Pensulă Corecţie vă permite să corectaţi imperfecţiunile, făcându-le să dispară în imaginea înconjurătoare. Precum instrumentele de clonare, utilizaţi instrumentul Pensulă Corecţie pentru a picta cu pixeli eşantionaţi dintr-o imagine sau tipar. Totuşi, de asemenea, instrumentul Pensulă Corecţie potriveşte textura, iluminarea, transparenţa şi umbrirea pixelilor eşantionaţi cu pixelii corectaţi. Prin urmare, pixelii reparaţi se amestecă continuu în restul imaginii.

(Photoshop Extended) Instrumentul Pensulă Corecţie poate fi aplicat cadrelor video şi de animaţie.



Pixelii eşantionaţi şi imaginea corectată

1 Selectaţi instrumentul Pensulă Corecţie.

2 Faceţi clic pe eşantionul de pensulă din bara de opţiuni şi setaţi opţiunile pentru pensulă în panoul pop-up.

Notă: *Dacă utilizaţi o tabletă digitală sensibilă la presiune, selectaţi o opţiune din meniul Dimensiune pentru a varia dimensiunea pensulei de corecţie peste traiectoria unui contur. Selectaţi Presiune peniţă pentru ca variaţia să se bazeze pe presiunea peniţei. Selectaţi Rotiţă stilou pentru ca variaţia să se bazeze pe poziţia manipulatorului de coordonare a peniţei. Selectaţi Dezactivat dacă nu doriţi să variaţi dimensiunea.*

Mod Specifică modul de amestecare: Selectaţi Înlocuire pentru a păstra zgomotul, granulaţia filmului şi textura de la muchiile tuşei pensulei când utilizaţi o pensulă cu muchii moi.

Sursă Specifică sursa de utilizat pentru repararea pixelilor. Eşantionat pentru a utiliza pixelii din imaginea curentă sau Tipar pentru a utiliza pixelii dintr-un tipar. Dacă alegeţi Tipar, selectaţi un tipar din panoul pop-up Tipar.

Aliniate Eşantionează pixelii continuu, fără a pierde punctul de eşantionare curent, chiar dacă eliberaţi butonul mouse-ului. Deselectaţi Aliniate pentru a continua să utilizaţi pixelii eşantionaţi din punctul de eşantionare iniţial de fiecare dată când întrerupeţi şi reluaţi pictura.

Eşantion Eşantionează datele din straturile specificate de dvs. Pentru a realiza eşantionarea de la stratul activ şi de la straturile vizibile de sub acesta, selectaţi Curent şi mai jos. Pentru a realiza eşantionarea doar de la stratul activ, selectaţi Strat curent. Pentru a realiza eşantionarea de la toate straturile vizibile, selectaţi Toate straturile. Pentru a realiza eşantionarea de la toate straturile vizibile fără straturile de ajustare, selectaţi Toate straturile şi faceţi clic pe pictograma Activaţi pentru ignorarea straturilor de ajustare la corectare, din dreapta meniului pop-up Eşantion.

3 Setaţi punctul de eşantionare prin poziţionarea cursorului peste o zonă din imagine, făcând clic şi menţinând apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS).

Notă: *Dacă eşantionaţi dintr-o imagine pentru a aplica în alta, ambele imagini trebuie să utilizeze acelaşi mod de culoare, cu excepţia cazului în care una dintre imagini utilizează modul Tonuri de gri.*

4 (Opţional) În panoul Sursă clonă, faceţi clic pe un buton de sursă de clonare și setaţi un punct de eşantionare suplimentar.

Puteţi seta până la 5 surse diferite de eşantionare. Panoul Sursă clonare păstrează în memorie sursele eşantionate până la închiderea documentului pe care-l editaţi.

5 (Opţional) În panoul Sursă clonare, faceţi clic pe un buton de sursă de clonare pentru a selecta sursa eşantionată pe care o doriţi.

6 (Opţional) Efectuaţi una din următoarele acţiuni în panoul Sursă clonare:

- Pentru a scala sau roti sursa pe care o clonaţi, introduceţi o valoare pentru L (lăţime), Î (înălţime) sau rotaţia în grade .
- Pentru a afişa o acoperire a sursei pe care o clonaţi, selectaţi Afişare acoperire şi specificaţi opţiunile de acoperire.

7 Trageţi în imagine.

Pixelii eşantionaţi fuzionează cu pixelii existenţi de fiecare dată când eliberaţi butonul mouse-ului.

În cazul în care contrastul este puternic la muchiile zonei pe care doriţi s-o corectaţi, efectuaţi o selecţie înainte de a utiliza instrumentul Pensulă corecţie. Selecţia trebuie să fie mai mare decât zona pe care doriţi s-o corectaţi, dar trebuie să respecte întocmai limita pixelilor care contrastează. Când pictaţi cu instrumentul Pensulă corecţie, selecţia împiedică amestecarea culorilor exterioare cu cele din selecţie.

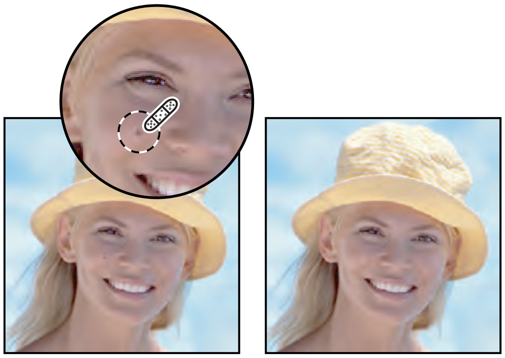
Consultaţi şi

"Lista modurilor de amestecare" la pagina 373

"Despre tipare" la pagina 384

Retuşarea cu instrumentul Pensulă corecţie pată

Instrumentul Pensulă corecţie pată elimină rapid petele şi alte imperfecţiuni din fotografiile dvs. Pensulă corecţie pată funcţionează similar cu Pensulă corecţie: pictează cu pixelii eşantionaţi dintr-o imagine sau un tipar şi potriveşte textura, iluminarea, transparenţa şi umbrirea pixelilor eşantionaţi cu pixelii corectaţi. Spre deosebire de Pensulă corecţie, Pensulă corecţie pată, nu necesită specificarea unui punct eşantion. Pensulă corecţie pată eşantionează automat pixeli din jurul suprafeţei retuşate.



Utilizarea instrumentului Pensulă corecţie pată pentru eliminarea unei pete

Dacă este necesar să retuşaţi o suprafaţă mare sau aveţi nevoie de mai mult control asupra eşantionării sursei, puteţi utiliza instrumentul Pensulă Corecţie în locul instrumentului Pensulă Corecţie Pată.

1 Selectaţi instrumentul Pensulă corecţie pată din caseta de instrumente. Dacă este necesar, faceţi clic pe instrumentul Pensulă corecţie, Plasture sau Ochi roşu pentru a afişa instrumentele ascunse şi a efectua selecţia.

2 Selectaţi o dimensiune pentru pensulă din bara de opţiuni. O pensulă uşor mai mare decât suprafaţa pe care doriţi să o reparaţi funcţionează cel mai bine, deoarece puteţi acoperi întreaga suprafaţă printr-un singur clic.

3 (Opţional) Selectaţi un mod de amestecare din meniul Mod din bara de opţiuni. Selectaţi Înlocuire pentru a păstra zgomotul, granulaţia filmului şi textura de la muchiile tuşei pensulei când utilizaţi o pensulă cu muchii moi.

4 Selectaţi o opţiune pentru tip din bara de opţiuni:

Potrivire proximitate Utilizează pixelii din jurul muchiei selecţiei pentru a găsi o suprafaţă din imagine care să fie utilizată ca petec pentru suprafaţa selectată. Dacă această opţiune nu conduce la o reparare satisfăcătoare, anulaţi repararea şi încercaţi opţiunea Creare textură.

Creare textură Utilizează toţi pixelii din selecţie pentru a crea o textură cu care să reparaţi suprafaţa. Dacă textura nu funcţionează, încercaţi să trageţi cu mouse-ul prin suprafaţă a doua oară.

5 Selectaţi Eşantionare globală straturi din bara de opţiuni pentru a eşantiona date din toate straturile vizibile. Deselectaţi Eşantionare globală straturi pentru a efectua eşantionări numai din stratul activ.

6 Faceţi clic pe suprafaţa pe care doriţi să o reparaţi şi trageţi pentru a netezi imperfecţiunile dintr-o suprafaţă mai mare.

Consultaţi şi

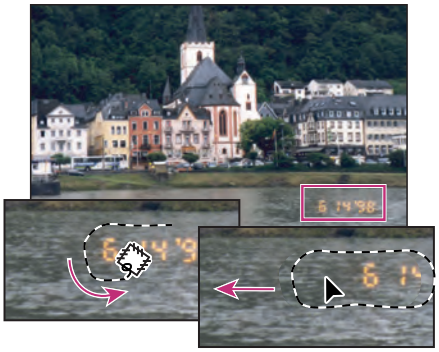
"Lista modurilor de amestecare" la pagina 373

"Galerie de instrumente de retuşare" la pagina 21

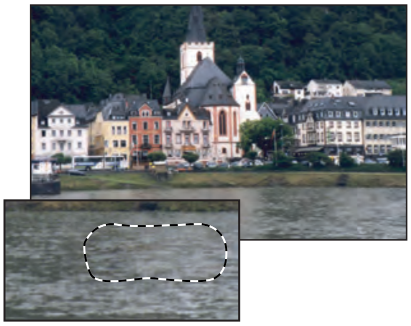
Aplicarea unui plasture pe o suprafaţă

Instrumentul Plasture vă permite să reparaţi o suprafaţă selectată cu pixeli din altă suprafaţă sau un tipar. Asemeni instrumentului Pensulă corecţie, instrumentul Plasture potriveşte textura, iluminarea şi umbrirea pixelilor eşantionaţi cu pixelii sursă. De asemenea, puteţi utiliza instrumentul Plasture pentru a clona suprafeţe izolate ale unei imagini. Instrumentul Plasture lucrează cu imagini de 8 biţi sau de 16 biţi per canal.

În cazul reparării cu pixeli din imagine, selectaţi o suprafaţă redusă pentru a obţine cele mai bune rezultate.



Utilizarea instrumentului Plasture pentru înlocuirea pixelilor



Imagine pe care s-a aplicat plasture

Repararea unei suprafeţe cu ajutorul pixelilor eşantionaţi

1 Selectaţi instrumentul Plasture .

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi prin tragere suprafaţa pe care doriţi să o reparaţi şi selectaţi Sursă din bara de opţiuni.
- Selectaţi prin tragere suprafaţa din care doriţi să eşantionaţi şi selectaţi Destinaţie din bara de opţiuni.

Notă: *De asemenea, puteţi efectua o selecţie înainte de a selecta instrumentul Plasture.*

3 Pentru a ajusta selecţia, efectuaţi una din următoarele operaţii:

- Apăsaţi Shift şi trageţi pentru a adăuga în selecţia existentă.
- Apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi pentru a extrage din selecţia existentă.
- Apăsaţi Alt+Shift (Windows) sau Option+Shift (Mac OS) şi trageţi pentru a selecta o suprafaţă intersectată de selecţia existentă.

4 Poziţionaţi cursorul în interiorul selecţiei şi efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Dacă în bara de opţiuni aţi selectat Sursă, trageţi de marginea selecţiei în suprafaţa din care doriţi să efectuaţi eşantionarea. Când eliberaţi butonul mouse-ului, pe suprafaţa selectată iniţial este aplicat un plasture cu pixelii eşantionaţi.
- Dacă în bara de opţiuni aţi selectat Destinaţie, trageţi de marginea selecţiei în suprafaţa în care doriţi să aplicaţi plasturele. Când eliberaţi butonul mouse-ului, pe suprafaţa nou selectată este aplicat un plasture cu pixelii eşantionaţi.

Repararea unei suprafeţe cu ajutorul unui tipar

1 Selectaţi instrumentul Plasture .

2 Selectaţi prin tragere suprafaţa din imagine pe care doriţi să o reparaţi.

***Notă:** De asemenea, puteţi efectua o selecţie înainte de a selecta instrumentul Plasture.*

3 Pentru a ajusta selecţia, efectuaţi una din următoarele operaţii:

- Apăsaţi Shift şi trageţi pentru a adăuga în selecţia existentă.
- Apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi pentru a extrage din selecţia existentă.
- Apăsaţi Alt-Shift (Windows) sau Option-Shift (Mac OS) şi trageţi pentru a selecta o suprafaţă intersectată de selecţia existentă.

4 Selectaţi un tipar din panoul Tipar din bara de opţiuni şi faceţi clic pe Utilizare tipar.

Eliminarea ochilor roşii

Instrumentul Ochi Roşu elimină efectul de "ochi roşii" din fotografiile cu oameni şi animale realizate cu bliţ şi reflecţiile alb sau verzi din fotografiile cu animale realizate cu bliţ.

1 Selectaţi instrumentul Ochi Roşu . (Instrumentul Ochi roşu este în acelaşi grup ca şi instrumentul Corecţie pată . Faceţi clic pe triunghiul din partea de jos dreapta a instrumentului pentru a afişa instrumente suplimentare.)

2 Faceţi clic pe ochiul roşu. Dacă nu sunteţi mulţumiţi de rezultate, anulaţi corecţia, setaţi una sau mai multe din opţiunile următoare din bara de opţiuni şi faceţi clic din nou pe ochiul roşu:

Dimensiune pupilă Măreşte sau micşorează suprafaţa influenţată de instrumentul Ochi roşu.

Cantitate întunecare Setează întunecarea corecţiei.

Efectul de ochi roşii este cauzat de reflecţia bliţului camerei în retina subiectului. De obicei, acesta apare la realizarea fotografiilor într-un spaţiu întunecat, deoarece irisul subiectului este deschis la maxim. Pentru a evita efectul de ochi roşii, utilizaţi funcţia aparatului foto de reducere a efectului de ochi roşii. Sau mai bine utilizaţi o unitate bliţ separată pe care o puteţi monta pe cameră la distanţă mai mare de obiectivul camerei.

Înlocuirea culorii în suprafeţele imaginii

Instrumentul Înlocuire culoare simplifică înlocuirea anumitor culori din imaginea dvs. Puteţi picta pe o culoare ţintă cu o culoare de corecţie. Instrumentul Înlocuire culoare nu funcţionează în imagini de tip Bitmap, Indexat sau moduri de culoare Multicanal.

1 Selectaţi instrumentul Înlocuire culoare .

2 Selectaţi un vârf de pensulă din bara de opţiuni. În general, trebuie să păstraţi modul de amestecare setat la Culoare.

3 Pentru opţiunea Eşantionare, selectaţi una din următoarele opţiuni:

Continuu Eşantionează culori continuu în timp ce trageţi.

O dată Înlocuieşte culoarea țintă numai în suprafețele care conțin culoarea pe care faceți clic prima dată.

Mostră fundal Înlocuieşte numai suprafețele care conțin culoarea curentă a fundalului.

4. Pentru opțiunea Limite, selectați una din următoarele opțiuni:

Neadiacent Înlocuieşte culoarea eşantionată indiferent unde apare sub cursor.

Adiacent Înlocuieşte culorile adiacente culorii situată imediat sub cursor.

Trasare contur Înlocuieşte suprafețele conectate care conțin suprafața eşantionată păstrând în acelaşi timp claritatea muchiilor formei.

5. Pentru toleranță, introduceți o valoare pentru procentaj (de la 0 la 255) sau trageți de glisor. Selectați un procentaj scăzut pentru a înlocui culorile foarte similare pixelului pe care faceți clic sau măriți procentajul pentru a înlocui un interval mai mare de culori.
6. Pentru a defini o muchie netedă în suprafețele corectate, selectați Antialias.
7. Selectați o culoare pentru planul frontal pentru a înlocui culoarea nedorită.
8. Faceți clic pe culoarea pe care doriți să o înlocuiți în imagine.
9. Trageți cu mouse-ul în imagine pentru a înlocui culoarea țintă.

Consultați şi

"Lista modurilor de amestecare" la pagina 373

Mânjirea suprafețelor imaginii

Instrumentul Mânjire simulează efectul pe care îl vedeți când trageți cu degetul pe o suprafață proaspăt vopsită. Instrumentul selectează culoarea cu care începe tuşa şi o întinde în direcția în care trageți.

1. Selectați instrumentul Mânjire .
2. Selectați din bara de opțiuni un vârf de pensulă şi opțiuni pentru modul de amestecare.
3. Selectați din bara de opțiuni Eşantionare globală straturi pentru a efectua mânjirea, utilizând date ale culorilor din toate straturile vizibile. Dacă această opțiune este deselectată, instrumentul Mânjire utilizează culori numai din stratul activ.
4. Selectați din bara de opțiuni Pictură cu degetul pentru a efectua mânjirea, utilizând culoarea planului frontal de la începutul fiecărui contur. Dacă această opțiune este deselectată, instrumentul Mânjire utilizează culoarea de sub cursor la începutul fiecărui contur.
5. Trageți cu mouse-ul în imagine pentru a întinde pixelii.

Pentru a utiliza opțiunea Pictură cu degetul, apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) în timp ce trageți cu instrumentul Mânjire.

Consultați şi

"Lista modurilor de amestecare" la pagina 373

Aplicarea efectului de neclaritate în suprafețele imaginilor

Instrumentul Neclaritate atenuează muchiile dure sau reduce detaliile dintr-o imagine. Cu cât pictați mai mult într-o suprafață cu acest instrument, cu atât aceasta devine mai neclară.

1. Selectați instrumentul Neclaritate .

2 Efectuați una din următoarele acțiuni în bara de instrumente:

- Selectați un vârf de pensulă şi setați opțiuni pentru modul de amestecare şi putere din bara de opțiuni.
- Selectați Eşantionare globală straturi din bara de opțiuni pentru a aplica un efect de neclaritate din toate straturile vizibile. Dacă această opțiune este deselectată, instrumentul utilizează date numai din stratul activ.

3 Trageți peste acea parte din imagine în care doriți să aplicați efectul de neclaritate.

Consultați şi

"Filtre Neclaritate" la pagina 420

"Lista modurilor de amestecare" la pagina 373

Aplicarea efectului de claritate asupra suprafețelor imaginii

Instrumentul Claritate măreşte contrastul de-a lungul muchiilor pentru a mări claritatea aparentă. Cu cât pictați mai mult într-o suprafață cu acest instrument, cu atât creşte efectul de claritate.

1 Selectați instrumentul Claritate .

2 Efectuați una din următoarele acțiuni în bara de instrumente:

- Selectați un vârf de pensulă şi setați opțiuni pentru modul de amestecare şi putere din bara de opțiuni.
- Selectați Eşantionare globală straturi din bara de opțiuni pentru a aplica un efect de claritate din toate straturile vizibile. Dacă această opțiune este deselectată, instrumentul utilizează date numai din stratul activ.

3 Selectați prin tragere acea parte din imagine în care doriți să aplicați efectul de claritate.

Consultați şi

"Filtre Claritate" la pagina 424

"Lista modurilor de amestecare" la pagina 373

Iluminarea sau întunecarea suprafețelor

Utilizate pentru a ilumina sau a întuneca suprafețele imaginii, instrumentele Densitate culoare- şi Densitate culoare+ se bazează pe o tehnică de fotografiere tradițională de reglare a expunerii în anumite suprafețe ale unei tipărituri. Fotografii rețin lumina pentru a ilumina o suprafață de pe tipăritură (*luminare*) sau măresc expunerea pentru a întuneca suprafețe de pe tipăritură (*întunecare*). Cu cât pictați mai mult într-o suprafață cu instrumentul Densitate culoare- sau Densitate culoare+, cu atât mai luminoasă sau mai întunecată devine.

1 Selectați instrumentul Densitate culoare- sau Densitate culoare+ .

2 Selectați un vârf de pensulă şi setați opțiunile pensulei din bara de opțiuni.

3 În bara de opțiuni, selectați una din următoarele opțiuni din meniul Interval:

Tonuri medii Modifică intervalul mediu de tonuri de gri

Tonuri întunecate Modifică zonele întunecate

Tonuri luminoase Modifică zonele luminoase

4 Specificați expunerea pentru instrumentul Densitate culoare- sau Densitate culoare+.

5 Faceți clic pe butonul Aerograf pentru a utiliza pensula ca aerograf. În mod alternativ, selectați opțiunea Aerograf din panoul Pensule.

6 Selectaţi opţiunea Protejare tonuri pentru a minimiza tăierea în tonurile întunecate şi luminoase. Această opţiunea încearcă de asemenea să împiedice modificarea nuanţei culorilor.

7 Trageţi cu mouse-ul peste acea parte din imagine pe care doriţi să o luminaţi sau să o întunecaţi.

Pentru un clip video despre luminare şi întunecare şi despre utilizarea comenzii Înlocuire culoare, consultaţi www.adobe.com/go/lrvid4119_ps_ro.

Consultaţi şi

"Selectarea unei pensule presetate" la pagina 359

Ajustarea saturaţiei culorii din suprafeţele imaginii

Instrumentul Burete modifică subtil saturaţia culorii dintr-o suprafaţă. Dacă o imagine este în modul Tonuri de gri, instrumentul măreşte sau micşorează contrastul, deplasând nivelurile de gri de la şi spre mijlocul scalei de griuri.

1 Selectaţi instrumentul Burete .

2 Selectaţi un vârf de pensulă şi setaţi opţiunile pensulei din bara de opţiuni.

3 În bara de opţiuni, selectaţi modul în care doriţi să modificaţi culoarea din meniul Mod:

Saturare Intensifică saturaţia culorii

Desaturare Diluează saturaţia culorii

4 Specificaţi fluxul pentru instrumentul Burete.

5 Selectaţi opţiunea Vibranţă pentru a minimiza tăierea pentru culorile complet saturate sau desaturate.

6 Trageţi cu mouse-ul peste acea parte din imagine pe care doriţi să o modificaţi.

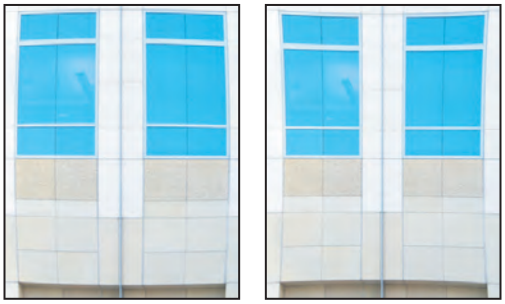
Consultaţi şi

"Selectarea unei pensule presetate" la pagina 359

Corectarea distorsiunii imaginii şi a zgomotului

Despre distorsiunea lentilelor

Distorsiunea butoi este un defect al obiectivului, care are ca efect curbarea liniilor drepte spre muchiile imaginii. *Distorsiunea negativă* reprezintă efectul invers, liniile drepte curbându-se spre interior.



Exemplu de distorsiune butoi (stânga) şi distorsiune negativă (dreapta)

Vignetarea este un defect în care muchiile, în special colţurile unei imagini, sunt mai întunecate decât centrul. *Aberaţia de cromaticitate* apare sub forma unui franjur color de-a lungul muchiilor obiectelor, cauzat de focalizarea obiectivului pe alte culori de lumină în planuri diferite.

Unele obiective afişează aceste defecte în funcţie de lungimea focală sau de diafragma utilizată. Puteţi seta filtrul Corecţie lentile pentru a utiliza setările bazate pe camera, obiectivul şi lungimea focală utilizate pentru realizarea imaginii.

Distorsiunea corectă a lentilelor şi ajustarea perspectivei

Filtrul Corecţie lentile corectează defectele comune ale lentilelor, cum ar fi distorsiunea butoi şi perniţă de ace, vignetarea şi aberaţia de cromaticitate. Filtrul lucrează numai cu imagini de 8 biţi sau de 16 biţi per canal.

De asemenea, puteţi utiliza filtrul pentru a roti o imagine sau a repara perspectiva imaginii cauzată de înclinarea pe verticală sau orizontală a camerei. Grila imaginii filtrului efectuează aceste ajustări mai uşor şi mai precis decât comanda Transformare.

Perspectiva corectă a imaginii şi defectele lentilelor

1 Selectaţi Filtru > Deformare > Corecţie lentile.

2 Setaţi grila şi zoom-ul imaginii. În timp ce lucraţi, este posibil să doriţi să ajustaţi liniile grilei pentru a vă ajuta să apreciaţi gradul corecţiei care trebuie efectuată. Consultaţi Ajustarea previzualizării şi grilei de corecţie a lentilelor, de mai jos.

3 (Opţional) Selectaţi o listă presetată de setări din meniul Setări. Setările prestabilite pentru lentile utilizează setările salvate anterior pentru cameră, lentile, lungime focală şi combinaţia de diafragmă utilizată pentru realizarea imaginii. Conversie anterioară utilizează setările utilizate la ultima corecţie a lentilelor. Orice grup de setări personalizate salvate sunt incluse într-o listă din partea inferioară a meniului. Consultaţi Setarea valorilor implicite pentru cameră şi lentile, de mai jos.

4 Setaţi oricare dintre următoarele opţiuni pentru a corecta imaginea.

Înlăturare Deformare Corectează distorsiunea butoi sau negativă. Trageţi de glisor pentru a îndrepta liniile orizontale şi verticale curbate spre exteriorul sau interiorul centrului imaginii. De asemenea, puteţi utiliza instrumentul Eliminare deformare pentru a efectua această corecţie. Trageţi spre centrul imaginii pentru a corecta distorsiunea butoi şi spre muchia imaginii pentru a corecta distorsiunea negativă. Ajustaţi opţiunea Muchie pentru a specifica modul de manipulare a muchiilor necompletate rezultate.

Aberaţie de cromaticitate Corectează bordura de culoare. Apropiaţi imaginea din previzualizare pentru a vedea mai bine bordura în timp ce efectuaţi corectarea.

Reparare roşu/Bordură cyan Compensează bordura de roşu/cyan prin ajustarea dimensiunii canalului de roşu relativ la canalul de verde.

Reparare albastru/Bordură galben Compensează bordura de albastru/galben prin ajustarea dimensiunii canalului de albastru relativ la canalul de verde.

Vignetă Corectează imaginile care au muchii întunecate cauzate de defecte ale lentilelor sau de umbrirea necorespunzătoare a acestora.

Cantitate Setează cantitatea de iluminare sau întunecare de-a lungul muchiilor unei imagini.

Punct de mijloc Specifică lăţimea suprafeţei influenţate de glisorul Cantitate. Introduceţi un număr mai mic pentru a influenţa imaginea mai mult. Introduceţi un număr mai mare pentru a reduce efectul asupra muchiilor imaginii.

Perspectivă verticală Corectează perspectiva imaginii cauzată de înclinarea camerei în sus sau în jos. Realizează linii verticale într-o imagine paralelă.

Perspectivă orizontală Corectează perspectiva imaginii, transformând liniile orizontale în linii paralele.

Unghi Roteşte imaginea pentru a corecta înclinarea camerei sau pentru a efectua ajustări după corectarea perspectivei. De asemenea, puteți utiliza instrumentul Îndreptare pentru a efectua această corecție. Trageți cu mouse-ul de-a lungul liniei din imagine pe care doriți să o transformați în linie verticală sau orizontală.

Muchie Specifică modul de tratare a suprafețelor goale care rezultă din corecții negative, ale rotației sau perspectivei. Puteți umple suprafețele goale cu transparență sau cu o culoare (culoare de fundal) sau puteți extinde pixelii muchiilor imaginii.

Scalare Ajustează scalarea imaginii în sus sau în jos. Dimensiunile pixelilor imaginii nu se modifică. Principala utilizare constă în eliminarea suprafețelor goale cauzate de corecții negative, ale rotației sau perspectivei. Scalarea în sus conduce la decuparea imaginii şi interpolarea cu dimensiunilor inițiale ale pixelilor.

Ajustarea previzualizării şi a grilei corecţiei lentilelor

- Pentru a modifica mărirea imaginii din previzualizare, utilizați instrumentul Zoom sau controalele de zoom din partea stângă a acesteia.
- Pentru a deplasa imaginea în fereastra de previzualizare, selectați instrumentul Mână şi trageți imaginea.
- Pentru a utiliza grila, selectați Afişare grilă din partea inferioară a casetei de dialog. Utilizați controlul Dimensiune pentru a ajusta spațierea grilei şi controlul Culoare pentru a schimba culoarea grilei. Puteți deplasa grila pentru a o alinia cu imaginea, utilizând instrumentul Deplasare grilă .

Setarea valorilor prestabilite pentru cameră şi lentile

Puteți salva setările în caseta de dialog Corecție lentile pentru a le utiliza din nou pentru alte imagini realizate cu aceeaşi cameră, aceleaşi lentile şi distanță focală. Photoshop salvează setările pentru deformare, vignetare şi aberație de cromaticitate. Setările pentru corecția perspectivei nu sunt salvate. Puteți salva şi reutiliza setările în două moduri:

- Salvați şi încărcați setările manual. Setați opțiunile în caseta de dialog, apoi selectați Salvare setări din meniul Setări . Pentru a utiliza setările salvate, selectați-le din meniul Setări. De asemenea, puteți încărca setări salvate care nu sunt afişate în meniu, utilizând comanda Încărcare setări din meniul Setări.
- Setați valori prestabilite pentru lentile. Dacă imaginea dvs. are metadate EXIF pentru cameră, lentile, distanță focală şi diafragmă, puteți salva setările curente ca valori prestabilite pentru lentile. Pentru a salva setările, faceți clic pe butonul Setare valori prestabilite pt. lentile. Când corectați o imagine care corespunde cu camera, lentilele, distanța focală şi diafragma, opțiunea Valori prestabilite pt. lentile devine activă în meniul Setări. Această opțiune nu este disponibilă, dacă imaginea nu are metadate EXIF.

Reducerea zgomotului imaginii şi a artefactelor JPEG

Zgomotul de imagine apare sub formă de pixeli aleatori din exterior care nu fac parte din detaliile imaginii. Zgomotul poate fi cauzat de fotografierea cu o cameră digitală cu setare ISO ridicată, de subexpunere sau de fotografierea într-o suprafață întunecată la viteză de obturare mică. De obicei, camerele pentru amatori au o cantitate mai mare de zgomot de imagine decât camerele performante. Este posibil ca în cazul imaginilor scanate, zgomotul de imagine să fie cauzat de senzorul de scanare. Deseori, tiparul de granulație al filmului apare în imaginea scanată.

Zgomotul de imagine poate apărea în două forme: zgomot de luminanță (tonuri de gri), din cauza căruia imaginea pare granulată sau peticită, şi zgomotul de culoare, care, de obicei, este vizibil în imagine sub formă de artefacte color.

Zgomotul de luminanţă poate fi mai pronunţat într-un canal al imaginii, de obicei canalul de albastru. Puteţi ajusta zgomotul separat pentru fiecare canal din modul Avansat. Înainte de a deschide filtrul, examinaţi fiecare canal din imagine separat pentru a vedea dacă zgomotul predomină într-un din acestea. Păstraţi mai multe detalii ale imaginii corectând un canal decât efectuând o corecţie globală a tuturor canalelor.

1 Selectaţi Filtru > Zgomot > Reducere zgomot.

2 Apropiaţi imaginea în previzualizator pentru a vedea mai bine zgomotul de imagine.

3 Setaţi opţiuni:

Putere Controlează gradul de reducere a zgomotului de luminanţă aplicat în toate canalele imaginii.

Păstrare detalii Păstrează detaliile muchiilor şi ale imaginii, cum ar fi părul sau obiectele texturate. Dacă introduceţi 100, sunt păstrate cele mai multe detalii, dar zgomotul de luminanţă este redus cel mai puţin. Echilibraţi controalele Putere şi Păstrare detalii pentru a regla reducerea zgomotului.

Reducere zgomot de culoare Elimină pixelii color aleatorii. O valoare mai mare reduce mai mult zgomotul de culoare.

Claritate detalii Clarifică imaginea. Eliminarea zgomotului reduce claritatea imaginii. Utilizaţi controlul de clarificare din caseta de dialog sau utilizaţi ulterior unul din celelalte filtre de clarificare Photoshop pentru a restaura claritatea.

Eliminarea artefactelor JPEG Elimină artefactele masive din imagine şi halourile cauzate de salvarea unei imagini utilizând o setare scăzută a calităţii JPEG.

4 Dacă zgomotul de luminanţă predomină în unul sau două canale de culoare, faceţi clic pe butonul Avansat şi apoi selectaţi canalul de culoare din meniul Canal. Utilizaţi controalele Putere şi Păstrare detalii pentru a reduce zgomotul din canalul respectiv.

Ajustarea clarităţii şi neclarităţii imaginilor

Clarificarea imaginilor

Opţiunea Clarificare îmbunătăţeşte definiţia muchiilor dintr-o imagine. Dacă imaginile dvs. provin de pe o cameră digitală sau scanner, majoritatea imaginilor pot fi clarificate. Gradul de clarificare necesar variază în funcţie de calitatea camerei digitale sau a scannerului. Reţineţi că o imagine extrem de neclară nu poate fi corectată prin intermediul acestei opţiuni.

Note şi sfaturi referitoare la clarificare:

- Clarificaţi imaginea pe un strat separat pentru a o putea reclarifica ulterior dacă este necesar să o exportaţi pe un alt suport.
- În cazul în care clarificaţi imaginea pe un strat separat, setaţi modul de amestecare a stratului la Luminanţă pentru a evita deplasarea culorilor de-a lungul muchiilor.
- Clarificarea măreşte contrastul imaginii. Dacă descoperiţi că tonurile luminoase sau umbrele sunt decupate după clarificare, utilizaţi controalele de amestecare a straturilor (dacă efectuaţi clarificarea pe un strat separat) pentru a împiedica aplicarea clarificării în tonuri luminoase şi umbre. Consultaţi “Specificarea unui interval tonal pentru amestecarea straturilor” la pagina 320.
- Dacă este necesar să reduceţi zgomotul de imagine, efectuaţi acest lucru înainte de clarificare pentru a nu intensifica zgomotul.

- Clarificaţi imaginea de mai multe ori în cantităţi mici. Efectuaţi prima clarificare pentru a corecta neclaritatea cauzată de captarea imaginii (la scanare sau la realizarea fotografiei). După ce aţi corectat culoarea şi aţi dimensionat imaginea, clarificaţi-o din nou (sau o copie a acesteia) pentru a adăuga procentul corespunzător de clarificare pentru suportul de ieşire.
- Dacă este posibil, evaluaţi clarificarea efectuată prin exportul pe suportul final. Procentajul de clarificare necesar variază de la un suport la altul.

Pentru control maxim, utilizaţi filtrul Claritate optimizată (USM) sau filtrul Claritate inteligentă pentru clarificarea imaginilor dvs. Deşi Photoshop dispune de opţiunile de filtrare Claritate, Claritate muchii şi Claritate accentuată, aceste filtre sunt automate şi nu oferă controale şi opţiuni.

Puteţi clarifica întreaga imagine sau doar o porţiune definită printr-o selecţie sau o mască. Întrucât filtrele Claritate optimizată şi Claritate inteligentă pot fi aplicate numai pe un singur strat în acelaşi timp, este posibil să fie necesar să fuzionaţi straturile sau să aplatizaţi stratul pentru a clarifica toate straturile imaginii dintr-un fişier cu mai multe straturi.

***Notă:** Nu vă lăsaţi induşi în eroare de denumirea Claritate optimizată care provine de la o tehnică de developare utilizată în fotografia pe bază pe film. Filtrul clarifică imaginile, şi nu invers.*

Clarificarea cu ajutorul filtrului Claritate inteligentă

Filtrul Claritate inteligentă dispune de controale de clarificare care nu sunt disponibile în cazul filtrului Claritate optimizată. Puteţi seta algoritmul de clarificare sau controla gradul de clarificare care survine în suprafeţele cu umbre şi evidenţieri.

1 Focalizaţi fereastra documentului la 100% pentru a obţine o vizualizare precisă a clarificării.

2 Selectaţi Filtru > Clarificare > Clarificare inteligentă.

3 Setaţi controalele în filele Clarificare:

Cantitate Setează gradul de clarificare. O valoare mai mare măreşte contrastul dintre pixelii muchiilor, conferind aspectul de claritate mai ridicată.

Rază Stabileşte numărul de pixeli care înconjoară pixelii muchiei influenţaţi de clarificare. Cu cât valoarea razei este mai mare, cu atât sunt mai mari efectele muchiei şi mai evidentă clarificarea.

Eliminare Setează algoritmul de clarificare utilizat pentru clarificarea imaginii. Neclaritate gaussiană este metoda utilizată de filtrul Claritate optimizată. Defocalizare lentile detectează muchiile şi detaliile dintr-o imagine, furnizând o clarificare mai fină a detaliilor şi halouri de clarificare mai reduse. Neclaritate de mişcare încearcă să reducă efectele neclare cauzate de mişcarea camerei sau a subiectului. Dacă selectaţi Neclaritate de mişcare, setaţi controlul Unghi.

Unghi Setează direcţia de mişcare pentru opţiunea Neclaritate de mişcare a controlului Eliminare.

Mai precis Procesează fişierul mai lent pentru eliminarea mai precisă a neclarităţilor.

4 Ajustaţi clarificarea suprafeţelor închise şi deschise utilizând filele Umbră şi Evidenţiere. (Faceţi clic pe butonul Avansat pentru a afişa filele). Dacă halourile de clarificare închise sau deschise sunt prea puternice, le puteţi reduce cu aceste controale disponibile numai pentru imaginile de 8 biţi şi de 16 biţi per canal:

Cantitate estompare Ajustează cantitatea clarificării din tonuri luminoase sau umbre.

Gamă tonală Controlează intervalul de tonuri modificate din umbre sau evidenţieri. Deplasaţi glisorul la stânga sau la dreapta pentru a micşora sau a mări valoarea pentru gama tonală. Valorile mai mici limitează ajustările numai la regiunile mai întunecate pentru corecţia umbrei şi numai la regiunile mai luminoase pentru corecţia tonurilor luminoase.

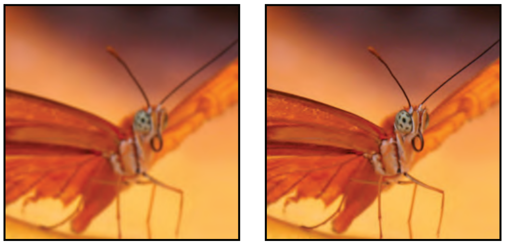
Rază Controlează dimensiunea suprafeţei din jurul fiecărui pixel care este utilizat pentru a stabili dacă pixelul se află în umbre sau tonuri luminoase. Dacă deplasaţi cursorul la stânga, este specificată o suprafaţă mai mică, iar dacă este deplasat la dreapta, este specificată o suprafaţă mai mare.

5 Faceţi clic pe OK.

Clarificarea cu ajutorul filtrului Claritate optimizată

Claritate optimizată clarifică o imagine prin mărirea contrastului de-a lungul muchiilor dintr-o imagine. Claritate optimizată nu detectează muchiile dintr-o imagine. Localizează în schimb pixelii care diferă ca valoare de pixelii înconjurători după pragul specificat. Apoi măreşte contrastul pixelilor înconjurători după cantitatea specificată. Deci, în cazul pixelilor înconjurători, pixeli mai luminoşi devin mai luminoşi, iar pixelii mai întunecaţi devin mai întunecaţi.

În plus, specificaţi raza regiunii cu care este comparat fiecare pixel. Cu cât raza este mai mare, cu atât se măresc efectele muchiei.



Imagine iniţială şi imagine cu filtrul Claritate optimizată aplicat

Gradul de clarificare aplicat într-o imagine depinde deseori de preferinţele personale. Clarificarea exagerată a imaginii conduce la apariţia unui halo în jurul muchiilor.

Clarificarea exagerată a imaginii conduce la apariţia unui efect de halo în jurul muchiilor.

Efectele filtrului Claritate optimizată sunt mai pronunţate pe ecran, decât pe o ieşire de înaltă rezoluţie. Dacă destinaţia finală este tipărirea, faceţi mai multe încercări pentru a stabili care sunt setările optime pentru imaginea dvs.

1 (Opţional) Dacă imaginea dvs. are mai multe straturi, selectaţi stratul care conţine imaginea pe care doriţi să o clarificaţi. Puteţi aplica filtrul Claritate optimizată pe un singur strat simultan, chiar dacă straturile sunt legate sau grupate. Puteţi fuziona straturile înainte de a aplica filtrul Claritate optimizată.

2 Selectaţi Filtru > Claritate > Claritate optimizată. Asiguraţi-vă că aţi selectat opţiunea Previzualizare.

Faceţi clic pe imaginea din fereastra de previzualizare şi menţineţi apăsat butonul mouse-ului pentru a vedea cum arată imaginea fără clarificare. Trageţi de fereastra de previzualizare pentru vedea diverse părţi ale imaginii şi faceţi clic pe + sau – pentru apropiere sau depărtare.

Deşi există o fereastră de previzualizare în caseta de dialog Claritate optimizată, este recomandat să deplasaţi caseta de vizualizare pentru a putea previzualiza efectele filtrului în fereastra documentului.

3 Trageţi de glisorul Rază sau introduceţi o valoare pentru a stabili numărul de pixeli din jurul pixelilor muchiilor care influenţează clarificarea. Cu cât valoarea razei este mai mare, cu atât se măresc efectele muchiei. Cu cât efectele muchiilor sunt mai mari, cu atât este mai evidentă clarificarea.

Valoarea razei variază în funcţie de conţinutul imaginii, de dimensiunea reproducerii finale şi de metoda de ieşire. Pentru imagini cu rezoluţie ridicată, de obicei, se recomandă o valoare pentru Rază între 1 şi 2. O valoare mai scăzută clarifică numai pixelii muchiilor, în timp ce o valoare mai mare clarifică o gamă mai largă de pixeli. Acest efect este mai puţin sesizabil la tipărire decât pe ecran, deoarece raza de 2 pixeli reprezintă o suprafaţă mai mică într-o imagine tipărită cu rezoluţie ridicată.

4 Trageţi de glisorul Cantitate sau introduceţi o valoare pentru a stabili cât de mult măriţi contrastul pixelilor. Pentru imaginile tipărite de înaltă rezoluţie, de obicei, se recomandă o cantitate între 150% şi 200%.

5 Trageţi de glisorul Prag sau introduceţi o valoare pentru a stabili cât de diferiţi trebuie să fie pixelii clarificaţi de suprafaţa înconjurătoare înainte de a fi consideraţi pixeli de muchie şi de a fi clarificaţi de către filtru. De exemplu, un prag cu valoarea 4 influenţează toţi pixelii care au valori tonale care diferă printr-o valoare sau 4 sau mai multe, pe o scală de la 0 la 255. În consecinţă, dacă pixelii adiacenţi au valori tonale de 128 şi 129, aceştia nu sunt influenţaţi. Pentru a evita introducerea zgomotului şi posterizarea (de exemplu, în imagini cu tonuri vii), utilizaţi o mască de muchie sau efectuaţi mai multe încercări cu valori între 2 şi 20. Valoarea prestabilită pentru Prag (0) clarifică toţi pixelii din imagine.

Dacă prin aplicarea efectului Claritate optimizată culorile deja strălucitoare vor fi saturate excesiv la afişare, selectaţi Editare > Estompare claritate optimizată şi selectaţi Luminozitate din meniul Mod.

Clarificarea selectivă

Puteţi clarifica părţi ale imaginii, utilizând o mască sau o selecţie. Această opţiune este utilă când doriţi să împiedicaţi clarificarea în anumite părţi ale imaginii. De exemplu, puteţi utiliza o mască de muchie cu filtrul Claritate optimizată într-un portret pentru claritatea ochilor, a gurii, a nasului şi conturarea capului, dar nu a texturii pielii.

Utilizarea unei măşti de muchie pentru aplicarea filtrului Claritate optimizată numai pentru anumite caracteristici dintr-o imagine

Clarificarea unei selecţii

1 Trasaţi o selecţie cu stratul imaginii selectat în panoul Straturi.

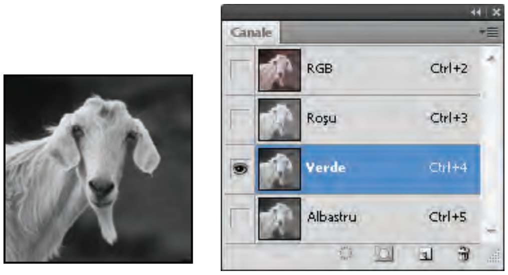
2 Selectaţi Filtru > Claritate > Claritate optimizată. Ajustaţi opţiunile şi faceţi clic pe OK.

Numai selecţia este clarificată, restul imaginii rămânând nemodificat.

Clarificarea unei imagini cu ajutorul unei măşti de muchie

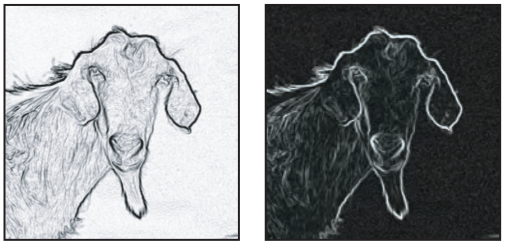
1 Creaţi o mască pentru a aplica selectiv clarificarea. Există numeroase moduri de creare a unei măşti de muchie. Utilizaţi metoda preferată sau încercaţi-o pe aceasta:

- Deschideţi panoul Canale şi selectaţi canalul care afişează imaginea în tonuri de gri cu cel mai mare contrast din fereastra documentului. Deseori, acesta este canalul de roşu sau de verde.



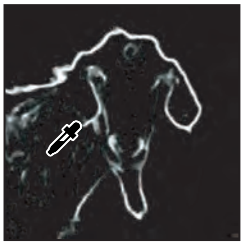
Selectarea unui canal cu contrastul cel mai ridicat

- Duplicaţi canalul selectat.
- După ce aţi selectat canalul duplicat, selectaţi Filtru > Stilizare > Trasare contur.
- Pentru a inversa imaginea, selectaţi Imagine > Ajustări > Invertire.



Filtru Trasare contur aplicat şi imagine inversată

- Cu imaginea inversată încă selectată, selectaţi Filtru > Altele > Maxim. Setaţi raza la un număr mic şi faceţi clic pe OK pentru a îngroşa muchiile şi a amesteca aleator pixelii.
- Selectaţi Filtru > Zgomot > Median. Setaţi raza la un număr mic şi faceţi clic pe OK. Aceasta stabileşte media pixelilor învecinaţi.
- Selectaţi Imagine > Ajustare > Niveluri şi setaţi punctul de negru la o valoare ridicată pentru a elimina pixelii aleatori. Dacă este necesar, puteţi picta şi cu negru pentru a retuşa masca de muchie finală.



Setarea unei valori ridicate pentru punctul de negru în Niveluri pentru eliminarea pixelilor aleatori din masca de muchie

- Pentru a contura muchiile progresiv, selectaţi Filtru > Neclaritate > Neclaritate gaussiană .

***Important:** Filtrele Maxim, Median şi Neclaritate gaussiană atenuează masca de muchie, pentru ca efectele de clarificare să se amestece mai bine în imaginea finală. Deşi toate cele trei filtre sunt utilizate în această procedură, puteţi efectua experimente utilizând doar unul sau două dintre acestea.*

2 În panoul Canale, apăsaţi Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) şi faceţi clic pe canalul duplicat pentru a transforma masca de muchie în selecţie.

3 Selectaţi stratul imaginii din panoul Straturi. Asiguraţi-vă că selecţia este încă vizibilă în imagine.

4 Selectaţi Selectare > Invertire.

5 Având selecţia activă în stratul imaginii, selectaţi Filtru > Claritate > Claritate optimizată. Setaţi opţiunile dorite şi faceţi clic pe OK.

Pentru a vizualiza rezultatele, selectaţi canalul RGB din panoul Canale şi deselectaţi selecţia din imagine.

Puteţi crea o acţiune pentru a aplica în mod corespunzător toţi paşii din procedură.

Adăugarea filtrului Defocalizare lentile

Se adaugă un efect de neclaritate într-o imagine pentru a crea efectul unei adâncimi mai înguste a câmpului, astfel încât unele obiecte din imagine rămân focalizate, iar alte suprafeţe sunt neclare. Puteţi utiliza o selecţie simplă pentru a stabili suprafeţele care vor fi neclare sau puteţi furniza o *hartă de adâncime* separată pentru canalul alfa pentru a descrie exact modul în care doriţi să fie adăugat efectul de neclaritate.

Filtrul Defocalizare lentile utilizează harta de adâncime pentru a stabili poziţia pixelilor dintr-o imagine. Având harta de adâncime selectată, puteţi utiliza şi cursorul ţintă pentru a seta punctul de pornire al unui efect de neclaritate dat. De asemenea, puteţi utiliza canalele alfa şi măştile strat pentru a crea hărţi de adâncime; suprafeţele negre dintr-un canal alfa sunt tratate ca şi cum s-ar afla în faţa fotografiei, iar suprafeţele albe sunt tratate ca şi când ar fi la distanţă.

Pentru a crea un efect de neclaritate gradat (niciunul în partea inferioară şi maxim în partea superioară), creaţi un canal alfa nou şi aplicaţi un degrade, astfel încât canalul să fie alb în partea de sus a imaginii şi negru, în partea de jos. Apoi selectaţi Defocalizare lentile şi selectaţi canalul alfa din meniul pop-up Sursă. Pentru a schimba direcţia degrade-ului, selectaţi caseta de validarea Invertire.

Modul în care este afişat efectul de neclaritate depinde de forma irisului selectată. Formele de iris sunt determinate de numărul de pale conţinut. Puteţi modifica palele unui iris prin curbare (făcându-le mai circulare) sau rotire. De asemenea, puteţi reduce sau mări previzualizarea, făcând clic pe butonul plus sau pe butonul minus.

1 Selectaţi Filtru > Neclaritate > Defocalizare lentile.

2 Pentru Previzualizare, selectaţi Mai rapid pentru a genera previzualizări mai rapide. Selectaţi Mai precis pentru a vizualiza versiunea finală a imaginii. Generarea previzualizărilor mai precise durează mai mult.

3 Pentru Hartă de adâncime, selectaţi o sursă (dacă aveţi una) din meniul pop-up Sursă. Trageţi de glisorul Distanţă focală neclaritate pentru a seta adâncimea la care sunt focalizaţi pixelii. De exemplu, dacă setaţi distanţa focală la 100, pixelii de la 1 şi 255 sunt complet neclari, iar pixelii apropiaţi de 100 sunt mai puţin neclari. Dacă faceţi clic pe previzualizarea imaginii, glisorul Distanţă focală neclaritate se modifică pentru a reflecta locaţia pe care s-a făcut clic şi a o focaliza.

4 Pentru a inversa selecţia sau canalul alfa pe care îl utilizaţi ca sursă a hărţii de adâncime, selectaţi Invertire.

5 Selectaţi un iris din meniul pop-up Formă. Dacă doriţi, trageţi de glisorul Curbare pale pentru a netezi marginile irisului sau trageţi de glisorul Rotire pentru a-l roti. Pentru a intensifica efectul de neclaritate, trageţi de glisorul Rază.

6 Pentru Tonuri luminoase speculare, trageţi de glisorul Prag pentru a selecta delimitarea luminozităţii; toţi pixelii mai luminoşi decât valoarea de delimitare sunt trataţi ca tonuri luminoase speculare. Pentru a mări luminozitatea tonurilor luminoase, trageţi de glisorul Luminozitate.

7 Pentru a adăuga zgomot într-o imagine, selectaţi Uniform sau Gaussian. Pentru a adăuga zgomot fără a influenţa culoarea, selectaţi Monocromatic. Trageţi de glisorul Cantitate pentru a mări sau a micşora zgomotul.

Efectul de neclaritate elimină granulaţia filmului şi zgomotul din imaginea iniţială. Pentru ca imaginea să pară reală şi neretuşată, puteţi reintroduce în imagine o parte din zgomotul eliminat.

8 Faceţi clic pe OK pentru a aplica modificările în imaginea dvs.

Transformarea obiectelor

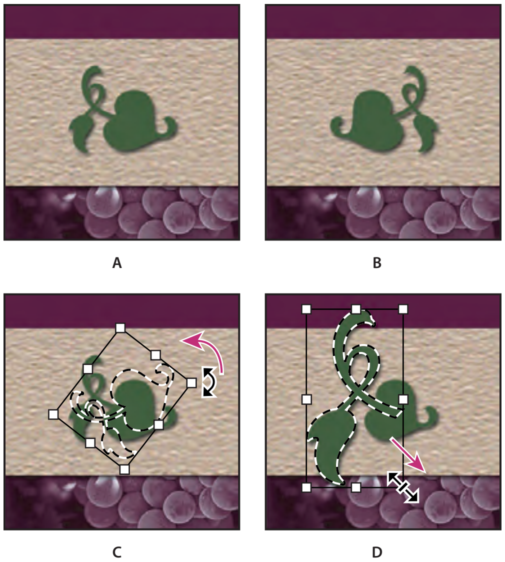
Aplicarea transformărilor

Prin Transformare se scalează, se roteşte, se înclină, se întinde sau se deformează o imagine. Puteţi aplica transformări într-o selecţie, într-un întreg strat, în mai multe straturi sau într-o mască strat. De asemenea, puteţi transforma un traseu, o formă vectorială, un chenar de selecţie sau un canal alfa. Transformarea influenţează calitatea imaginii în momentul manipulării pixelilor. Pentru a aplica transformări nedistructive asupra imaginilor raster, utilizaţi Obiecte inteligente. (Consultaţi "Despre Obiecte inteligente" la pagina 333). Transformarea unui traseu sau a unei forme vectoriale este întotdeauna nedistructivă, deoarece modificaţi numai calculele matematice care produc obiectul.

Pentru a efectua o transformare, selectaţi mai întâi un element pentru transformare şi selectaţi o comandă de transformare. Dacă este necesar, ajustaţi punctul de referinţă înainte de a realiza transformarea. Puteţi efectua mai multe manipulări succesive înainte de a aplica transformarea cumulată. De exemplu, puteţi selecta Scalare şi trage de un mâner pentru scalare şi apoi puteţi selecta Deformare şi trage de un mâner pentru deformare. Apoi apăsaţi Enter sau Return pentru a aplica ambele transformări.

Photoshop utilizează metoda de interpolare selectată din suprafaţa General a casetei de dialog Preferinţe pentru a calcula valorile de culoare ale pixelilor adăugate sau şterse pe parcursul transformărilor. Această setare a interpolării influenţează direct viteza şi calitatea transformării. Interpolarea bicubică (prestabilită) este cea mai lentă, dar conduce la cele mai bune rezultate.

***Notă:** De asemenea, puteţi deforma şi distorsiona imaginile utilizând filtrul Lichefiere.*



Transformarea unei imagini
***A.** Imagine iniţială **B.** Strat transformat simetric **C.** Chenar selecţie rotit **D.** Parte a obiectului scalată*

Comenzile meniului Transformare

Scalare Măreşte sau micşorează un element în raport cu *punctul de referinţă*, punctul fix în jurul căruia sunt efectuate transformările. Puteţi scala orizontal, vertical sau atât orizontal, cât şi vertical.

Rotire Roteşte un element în jurul unui punct de referinţă. În mod prestabilit, acest punct se află în centrul obiectului; el poate fi mutat însă în alt loc.

Înclinare Înclină un element vertical sau orizontal.

Deformare Întinde un element în toate direcţiile.

Perspectivă Aplică o perspectivă de un punct asupra unui element.

Deformare Manipulează forma unui element.

Rotire 180, Rotire 90 în sensul acelor de ceasornic, Rotire 90 în sens invers acelor de ceasornic Rotiţi elementul cu numărul specificat de grade, fie în sensul acelor de ceasornic, fie în sens invers.

Transformare simetrică Transformă simetric elementul, pe verticală sau pe orizontală.

Selectarea unui element pentru transformare

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a transforma integral un strat, activaţi-l şi asiguraţi-vă că nu există nimic selectat.

Important: *Nu puteţi transforma stratul de fundal. Pentru a-l transforma, trebuie să-l convertiţi mai întâi într-un strat obişnuit.*

- Pentru a transforma o parte dintr-un strat, selectaţi stratul din panoul Straturi şi apoi selectaţi partea imaginii de pe stratul respectiv.
- Pentru a transforma mai multe straturi, efectuaţi una din următoarele acţiuni în panoul Straturi: legaţi straturile sau selectaţi mai multe straturi şi făcând clic pe acestea menţineţi apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS). De asemenea, din panoul Straturi, puteţi face Shift-clic pentru a selecta straturi adiacente.
- Pentru a transforma o mască strat sau o mască vectorială, dezlegaţi masca şi selectaţi miniatura acesteia din panoul Straturi.
- Pentru a transforma un traseu sau o formă vectorială, utilizaţi instrumentul Selecţie traseu pentru a selecta integral traseul sau instrumentul Selecţie directă pentru a selecta o parte a acestuia. Dacă selectaţi unul sau mai multe puncte de pe un traseu, sunt transformate numai acele segmente de pe traseu conectate la punctele respective.
- Pentru a transforma un chenar al selecţiei, efectuaţi sau încărcaţi o selecţie. Apoi selectaţi Selectare > Transformare selecţie.
- Pentru a transforma un canal alfa, selectaţi canalul din panoul Canale.

Consultaţi şi

"Legarea şi dezlegarea straturilor" la pagina 306

"Selectarea unui traseu" la pagina 402

Setarea sau deplasarea punctul de referinţă pentru o transformare

Toate transformările sunt efectuate în jurul unui punct fix, denumit *punct de referinţă*. În mod prestabilit, acest punct se află în centrul unui element pe care îl transformaţi. Totuşi, puteţi schimba punctul de referinţă sau puteţi deplasa punctul central în alt loc, utilizând locatorul punctului de referinţă din bara de opţiuni.

1 Selectaţi o comandă de transformare. În imagine este afişată o casetă de încadrare.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- În bara de opţiuni, faceţi clic pe un pătrat de pe locatorul punctului de referinţă . Fiecare pătrat reprezintă un punct al casetei de încadrare. De exemplu, pentru a deplasa punctul de referinţă în colţul din dreapta sus al casetei de încadrare, faceţi clic pe pătratul din stânga sus al locatorului punctului de referinţă.
- Trageţi de punctul de referinţă din caseta de încadrare pentru transformare afişată în imagine . Punctul de referinţă se poate afla în afara elementului pe care doriţi să îl transformaţi.

Scalarea, rotirea, înclinarea, distorsionarea, aplicarea perspectivei sau deformarea

1 Selectaţi ceea ce doriţi să transformaţi.

2 Selectaţi Editare > Transformare > Scalare, Rotire, Înclinare, Deformare, Perspectivă sau Deformare.

***Notă:** Dacă transformaţi o formă sau un traseu integral, meniul Transformare se transformă în meniul Transformare traseu. Dacă transformaţi mai multe segmente ale traseului (dar nu traseul întreg), meniul Transformare se transformă în meniul Transformare puncte.*

3 (Opţional) În bara de opţiuni, faceţi clic pe un pătrat de pe locatorul punctului de referinţă ▦.

4 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Dacă selectaţi Scalare, trageţi de un mâner de pe caseta de încadrare. Pentru a efectua o scalare proporţională, apăsaţi Shift în timp ce trageţi de un mâner din colţ. Când este poziţionat deasupra unui mâner, cursorul se transformă într-o săgeată dublă.
- Dacă selectaţi Rotire, mutaţi cursorul în afara chenarului de încadrare (se transformă într-o săgeată curbată, cu două laturi) şi apoi trageţi. Apăsaţi Shift pentru a restrânge rotaţia la o incrementare de 15°.
- Dacă selectaţi Înclinare, trageţi de un mâner lateral pentru a înclina caseta de încadrare.
- Dacă selectaţi Deformare, trageţi de un mâner din colţ pentru a întinde caseta de încadrare.
- Dacă selectaţi Perspectivă, trageţi de un mâner din colţ pentru a aplica perspectiva asupra casetei de încadrare.
- Dacă aţi selectat Deformare, selectaţi o deformare din meniul pop-up Stil deformare din bara de opţiuni sau pentru a efectua o deformare personalizată, trageţi de punctele de control, de o linie sau de o suprafaţă din cadrul fileului pentru a modifica forma casetei de încadrare şi a fileului.
- Pentru toate tipurile de transformări, introduceţi o valoare în bara de opţiuni. De exemplu, pentru a roti un element, introduceţi gradele în caseta de text ∠ Rotire.

5 (Opţional) Dacă doriţi, selectaţi un alt tip de transformare, selectând comanda din submeniul Editare > Transformare.

***Important:** Când transformaţi o imagine Bitmap (spre deosebire de o formă sau de un traseu), imaginea îşi pierde uşor din claritate la fiecare transformare; în consecinţă, este preferabil să efectuaţi mai multe comenzi înainte de a aplica transformarea cumulativă decât să aplicaţi fiecare transformare separat.*

6 (Opţional) Dacă doriţi să deformaţi imaginea, faceţi clic pe butonul Comutare între modurile transformare liberă şi deformare ⌗ din bara de opţiuni.

7 După finalizare, efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Apăsaţi Enter (Windows) sau Return (Mac OS), faceţi clic pe butonul Confirmare ✓ din bara de opţiuni sau faceţi dublu clic în interiorul cadrului de selecţie al transformării.
- Pentru a anula transformarea, apăsaţi Esc sau faceţi clic pe butonul Anulare ⊘ din bara de opţiuni.

Consultaţi şi

"Deformarea unui element" la pagina 234

Transformarea simetrică sau rotirea precisă

1 Selectaţi ceea ce doriţi să transformaţi.

2 Selectaţi Editare > Transformare şi selectaţi din submeniu una din următoarele comenzi:

  - Rotire la 180° - pentru rotire la jumătate

- Rotire la 90° în sens orar - pentru rotire în sens orar cu un sfert
- Rotire la 90° în sens antiorar - pentru rotire în sens antiorar cu un sfert
- Transformare simetrică orizontală - pentru transformare simetrică orizontală de-a lungul axei verticale
- Transformare simetrică verticală - pentru transformare simetrică orizontală de-a lungul axei orizontale

  Notă: *Dacă transformaţi o formă sau un traseu integral, comanda Transformare se transformă în comanda Transformare traseu. Dacă transformaţi mai multe segmente ale traseului (dar nu traseul integral), comanda Transformare se transformă în comanda Transformare puncte.*

Repetarea unei transformări

❖ Selectaţi Editare > Transformare > Repetare, Editare > Transformare traseu > Repetare sau Editare > Transformare puncte > Repetare.

Duplicarea unui element la transformare

❖ Când selectaţi comanda Transformare, menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS).

Transformarea liberă

Comanda Transformare liberă vă permite să aplicaţi transformări (rotire, scalare, înclinare, deformare şi perspectivă) într-o operaţie continuă. De asemenea, puteţi aplica o transformare a deformării. În loc să selectaţi alte comenzi, menţineţi apăsată o tastă de pe tastatură pentru a comuta între tipuri de transformări.

Notă: *Dacă transformaţi o formă sau un traseu integral, comanda Transformare se transformă în comanda Transformare traseu. Dacă transformaţi mai multe segmente ale traseului (dar nu traseul integral), comanda Transformare se transformă în comanda Transformare puncte.*

1 Selectaţi ceea ce doriţi să transformaţi.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Editare > Transformare liberă.
- Dacă transformaţi o selecţie, un strat bazat pe pixeli sau un chenar al selecţiei, selectaţi instrumentul Deplasare. Apoi selectaţi Afişare controale transformare din bara de opţiuni.
- Dacă transformaţi o formă vectorială sau un traseu, selectaţi instrumentul Selecţie traseu. Apoi selectaţi Afişare controale transformare din bara de opţiuni.

3 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a scala prin tragere, trageţi de un mâner. Pentru a efectua o scalare proporţională, apăsaţi Shift în timp ce trageţi de un mâner din colţ.
- Pentru scalare numerică, introduceţi procentaje în castele de text Lăţime şi Înălţime din bara de opţiuni. Faceţi clic pe pictograma Legare pentru a păstra proporţiile dimensiunilor.
- Pentru a roti prin tragere, mutaţi cursorul în afara chenarului de încadrare (se transformă într-o săgeată curbată, cu două laturi), apoi trageţi. Apăsaţi Shift pentru a restrânge rotaţia la o incrementare de 15°.
- Pentru rotire numerică, introduceţi gradele în caseta de text Rotire din bara de opţiuni.
- Pentru o deformare relativă faţă de punctul central a chenarului de încadrare, apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi de un mâner.
- Pentru deformare liberă, apăsaţi Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) şi trageţi de un mâner.

- Pentru înclinare, apăsaţi Ctrl+Shift (Windows) sau Command+Shift (Mac OS) şi trageţi de un mâner lateral. Când este poziţionat deasupra unui mâner lateral, cursorul se transformă într-un vârf de săgeată alb cu o săgeată mică dublă.
- Pentru înclinare numerică, introduceţi grade în casetele de text H (înclinare orizontală) şi V (înclinare verticală) din bara de opţiuni.
- Pentru a aplica perspectiva, apăsaţi Ctrl+Alt+Shift (Windows) sau Command+Option+Shift (Mac OS) şi trageţi de un mâner din colţ. Când este poziţionat deasupra unui mâner din colţ, cursorul se transformă într-un vârf de săgeată gri.
- Pentru deformare, faceţi clic pe butonul Comutare între modurile transformare liberă şi deformare din bara de opţiuni. Trageţi de punctele de control pentru a manipula forma elementului sau a selecta stilul de deformare din meniul pop-up Deformare din bara de opţiuni. După selectarea din meniul pop-up Deformare, este disponibil un mâner pătrat pentru ajustarea formei deformării.
- Pentru a schimba punctul de referinţă, faceţi clic pe un pătrat de pe locatorul punctului de referinţă din bara de opţiuni.
- Pentru a deplasa un element, introduceţi valori pentru noul loc al referinţei în castele de text X (poziţie orizontală) şi Y (poziţie verticală) din bara de opţiuni. Faceţi clic pe butonul Poziţionare relativă △ pentru a specifica poziţia nouă faţă de poziţia curentă.

Pentru a anula ultima ajustare a mânerului, selectaţi Editare > Anulare.

4 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

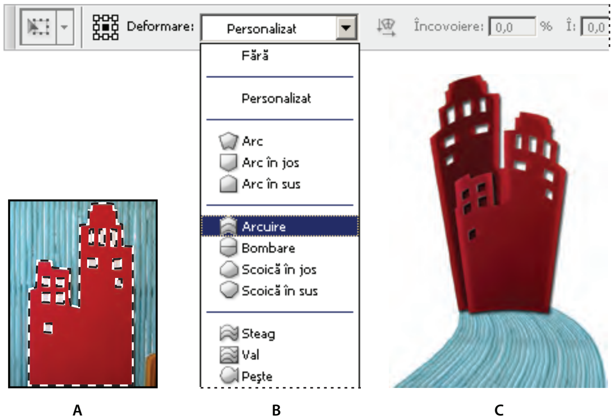
- Apăsaţi Enter (Windows) sau Return (Mac OS), faceţi clic pe butonul Confirmare ✓ din bara de opţiuni sau faceţi dublu clic în interiorul cadrului de selecţie al transformării.
- Pentru a anula transformarea, apăsaţi Esc sau faceţi clic pe butonul Anulare ⊘ din bara de opţiuni.

Important: *Când transformaţi o imagine Bitmap (spre deosebire de o formă sau de un traseu), imaginea îşi pierde uşor din claritate la fiecare transformare; în consecinţă, este preferabil să efectuaţi mai multe comenzi înainte de a aplica transformarea cumulativă decât să aplicaţi fiecare transformare separat.*

Deformarea unui element

Comanda Deformare vă permite să trageţi de punctele de control pentru a manipula forma imaginilor, a dimensiunilor, a traseelor ş.a.m.d. De asemenea, puteţi efectua o deformare, utilizând o formă din meniul pop-up Stil deformare din bara de opţiuni. Formele din meniul pop-up Stil deformare sunt şi ele maleabile; trageţi de punctele de control ale acestora.

Când utilizaţi punctele de control pentru deformarea unui element, dacă selectaţi Vizualizare > Bonusuri, sunt afişate sau ascunse deformarea fileului şi punctele de control.


Deformare:
Personalizat
Încovoiere: 0,0 %
Î: 0,0
Fără
Personalizat
Arc
Arc în jos
Arc în sus
Arcuire
Bombare
Scoică în jos
Scoică în sus
Steag
Val
Peşte
A
B
C

Efectuarea deformării
***A.** Selectarea formei în vederea deformării* ***B.** Selectarea unei deformări din meniul pop-up Stil deformare din bara de opţiuni.* ***C.** Rezultatul în urma utilizării mai multor opţiuni de deformare*

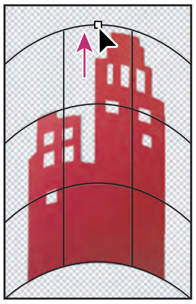
1 Selectaţi ceea ce doriţi să deformaţi.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Editare > Transformare > Deformare.
- Dacă aţi selectat altă comandă de transformare sau comanda Transformare liberă, faceţi clic pe butonul Comutare între modurile transformare liberă şi deformare din bara de opţiuni.

3 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

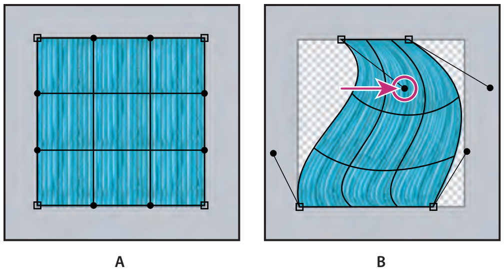
- Pentru a efectua o deformare utilizând o anumită formă, selectaţi un stil de deformare din meniul pop-up Deformare din bara de opţiuni.



Tragerea unui punct de control pentru deformarea fileului

- Pentru a manipula forma, trageţi de punctele de control, de un segment al casetei de încadrare sau al fileului sau de o suprafaţă din cadrul fileului. La ajustarea unei curbe, utilizaţi mânerele punctelor de control. Această operaţie este similară ajustării mânerelor din segmentul curbat al unui grafic vectorial.

Pentru a anula ultima ajustare a mânerului, selectaţi Editare > Anulare.



Manipularea formei deformării
***A.** Fileu de deformare iniţial* ***B.** Ajustarea mânerelor, a segmentelor fileului şi a suprafeţelor din fileu*

- Pentru a schimba orientarea unui stil de deformare selectat din meniul Deformare, faceţi clic pe butonul Schimbare orientare deformare din bara de opţiuni.
- Pentru a schimba punctul de referinţă, faceţi clic pe un pătrat de pe Locaţie punct de referinţă ▦ din bara de opţiuni.
- Pentru a introduce cantitatea deformării utilizând valori numerice, introduceţi valorile în casetele de text Încovoiere (setare încovoiere), X (setare deformare orizontală) şi Y (setare deformare verticală) din bara de opţiuni. Nu puteţi introduce valori numerice, dacă aţi selectat Niciunul sau Personalizat din meniul pop-up Stil deformare.

4 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Apăsaţi Enter (Windows) sau Return (Mac OS) sau faceţi clic pe butonul Confirmare ✓ din bara de opţiuni.
- Pentru a anula transformarea, apăsaţi Esc sau faceţi clic pe butonul Anulare ⊘ din bara de opţiuni.

***Important:** Când deformaţi o imagine Bitmap (spre deosebire de o formă sau de un traseu), imaginea şi pierde uşor din claritate la fiecare transformare; în consecinţă, este preferabil efectuaţi mai multe comenzi înainte de a aplica transformarea cumulativă decât să aplicaţi fiecare transformare separat.*

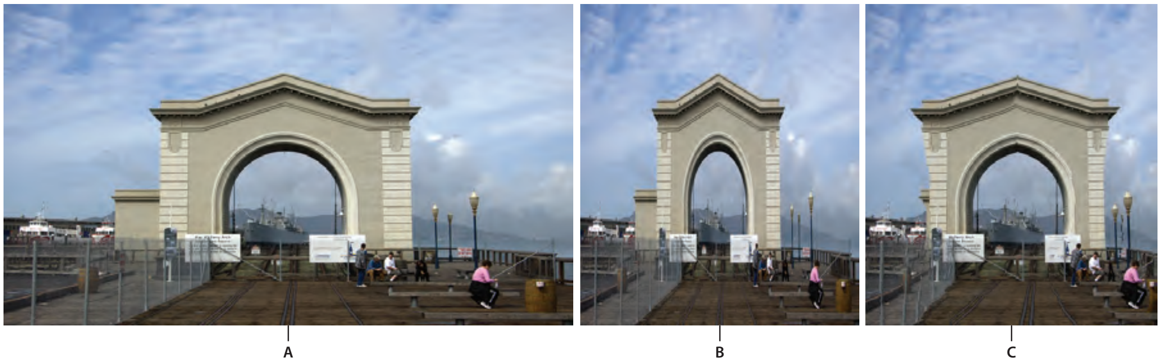
Scalarea dependentă de conţinut

Redimensionarea imaginilor şi protejarea conţinutului

Scalare dependentă de conţinut redimensionează o imagine fără modificarea conţinutului vizual important precum persoanele, clădirile, animalele şi altele. În timp ce scalarea normală afectează uniform toţi pixelii la redimensionarea unei imagini, scalarea dependentă de conţinut afectează în majoritate pixelii din zonele al căror conţinut vizual este nesemnificativ. Scalarea dependentă de conţinut vă permite mărirea sau micşorarea unei imagini pentru a îmbunătăţi o compoziţie, pentru a se încadra într-o machetă sau pentru a-i schimba orientarea. Dacă doriţi să utilizaţi o scalare normală la redimensionarea imaginii, există o opţiunea pentru a specifica un raport între scalarea dependentă de conţinut şi scalarea normală.

Dacă doriţi să păstraţi anumite zone la scalarea unei imagini, Scalarea dependentă de conţinut vă permite să utilizaţi un canal alfa pentru a proteja conţinutul în timpul redimensiunării.

Scalarea dependentă de conţinut acţionează asupra straturilor şi a selecţiilor. Imaginile pot fi în modurile de culoare RGB, CYMK, Lab şi Tonuri de gri, cu orice adâncime de biţi. Scalarea dependentă de conţinut nu acţionează asupra straturilor de ajustare, a măştilor de straturi, a canalelor individuale, a Obiectelor inteligente, a straturilor 3D, a straturilor video, simultan asupra mai multor straturi sau asupra grupurilor de straturi.



A. *Imagine iniţială* ***B.*** *Scalată mai îngust* ***C.*** *Scalată mai îngust, utilizând scalarea dependentă de conţinut*

Pentru un clip video despre utilizarea opţiunilor Aliniere automată şi Amestecare automată pentru a crea panorame şi a mări adâncimea câmpului şi despre utilizarea scalării în funcţie de conţinut, consultaţi www.adobe.com/go/lrvid4120_ro.

Păstrarea conţinutului vizual la scalarea imaginilor

1 (Opţional) Selectaţi Selectare > Globală dacă scalaţi un strat de fundal.

2 Selectaţi Editare > Scalare dependentă de conţinut.

3 Selectaţi oricare dintre următoarele opţiuni din bara de opţiuni:

Locaţie punct de referinţă ▦ Faceţi clic pe un pătrat din indicatorul de puncte de referinţă ▦ pentru a specifica punctul fix în jurul căruia este scalată imaginea. Implicit, acest punct este situat în centrul imaginii.

Utilizare poziţionare relativă pentru punctul de referinţă △ Faceţi clic pe buton pentru a specifica noua poziţie a punctului de referinţă faţă de poziţia curentă.

Poziţie punct de referinţă Poziţionează punctul de referinţă în locaţia specificată. Introduceţi dimensiunile în pixeli pe axele X şi Y.

Procentaj scalare Specifică scalarea imaginii ca procentaj din dimensiunea originală. Introduceţi un procentaj pentru lăţime (L) şi înălţime (H). Dacă doriţi, faceţi clic pe Menţinere proporţie dimensiuni 🔗.

Cantitate Specifică raportul între scalarea dependentă de conţinut şi scalarea normală. Specifică un procentaj pentru scalarea dependentă de conţinut prin tastarea în caseta de text sau prin clic pe săgeată şi deplasarea glisorului.

Protejare Selectează un canal alfa care specifică zona de protejat.

Protejare tonuri de culoarea pielii 🚶 Încearcă protejarea regiunilor care conţin tonuri ale pielii.

4 Trageţi un mâner pe caseta de încadrare pentru a scala imaginea. Pentru a efectua o scalare proporţională, apăsaţi Shift în timp ce trageţi de un mâner din colţ. Când este poziţionat deasupra unui mâner, cursorul se transformă într-o săgeată dublă.

5 Faceţi clic pe Anulare transformare ⊘ sau pe Confirmare transformare ✓.

Specificarea conţinutului de protejat la scalare

1 Realizaţi o selecţie în jurul conţinutului pe care doriţi să îl protejaţi şi apoi, în panoul Canale, faceţi clic pe Salvare selecţie drept canal ◙.

2 (Opţional) Selectaţi Selectare > Globală dacă scalaţi un strat de fundal.

3 Selectaţi Editare > Scalare dependentă de conţinut.

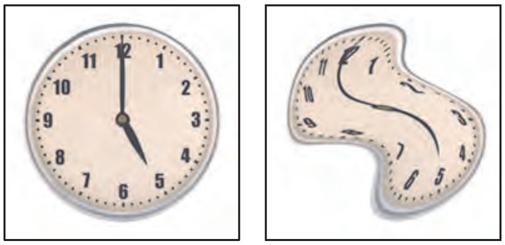
4 În bara de opţiuni, selectaţi canalul alfa pe care l-aţi creat.

5 Trageţi un mâner pe caseta de încadrare pentru a scala imaginea.

Filtrul Lichefiere

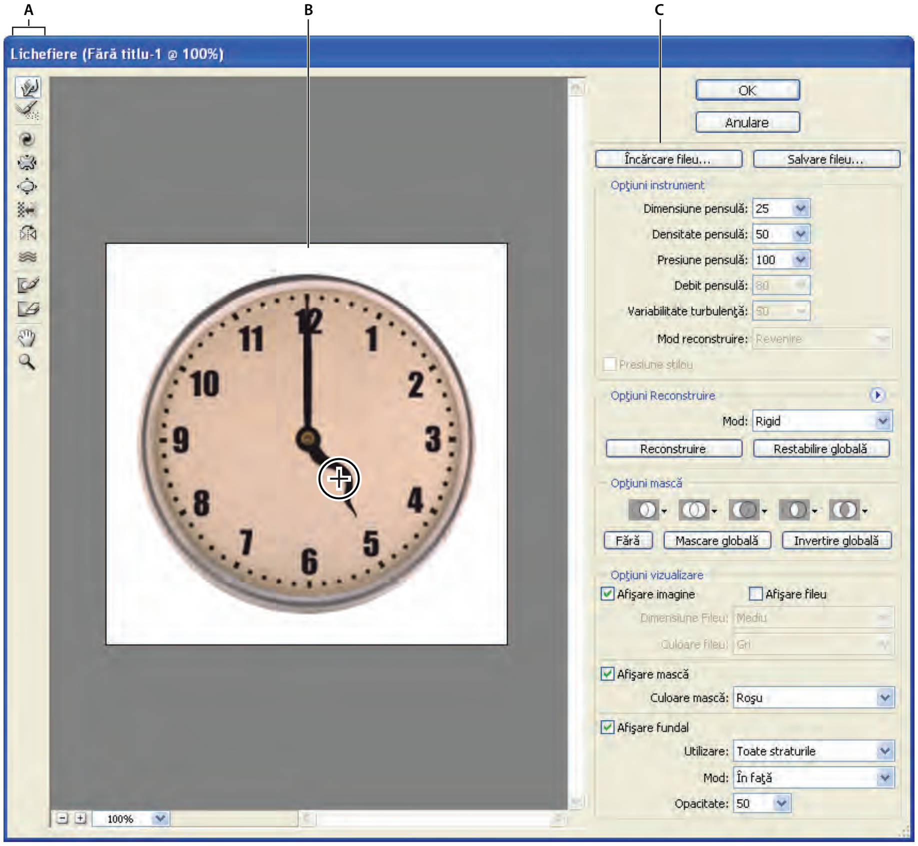
Prezentare generală a filtrului Lichefiere

Filtrul Lichefiere vă permite să împingeţi, să trageţi, să rotiţi, să reflectaţi să dezumflaţi şi să dilataţi orice suprafaţă a imaginii. Deformările create pot fi subtile sau drastice, comanda Lichefiere fiind astfel un instrument puternic pentru retuşarea imaginilor şi crearea efectelor artistice. Filtrul Lichefiere poate fi aplicat în imagini de 8 biţi per canal sau de 16 biţi per canal.



Deformarea unei imagini cu ajutorul filtrului Lichefiere

Instrumentele, opţiunile şi previzualizarea imaginii pentru filtrul Lichefiere sunt disponibile în caseta de dialog Lichefiere. Pentru a afişa caseta de dialog, selectaţi Filtru > Lichefiere.


A
B
C
Lichefiere (Fără titlu-1 @ 100%)
OK
Anulare
Încărcare fileu...
Salvare fileu...
Opţiuni instrument
Opţiuni Reconstruire
Reconstruire
Restabilire globală
Opţiuni mască
Fără
Mascare globală
Invertire globală
Opţiuni vizualizare
100%

Dimensiune pensulă: 25
Densitate pensulă: 50
Presiune pensulă: 100
Debit pensulă: 80
Variabilitate turbulenţă: 50
Mod reconstruire: Revenire
☐ Presiune stilou
Mod: Rigid
☑ Afişare imagine
☐ Afişare fileu
Dimensiune Fileu: Mediu
Culoare fileu: Gri
☑ Afişare mască
Culoare mască: Roşu
☑ Afişare fundal
Utilizare: Toate straturile
Mod: În faţă
Opacitate: 50

Caseta de dialog Lichefiere
***A.** Casetă Instrumente **B.** Previzualizare imagine **C.** Opţiuni*

Mărirea sau micşorarea previzualizării imaginii

❖ Selectaţi instrumentul Zoom din caseta de dialog Lichefiere şi faceţi clic sau trageţi pentru apropiere; menţineţi apăsate tastele Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceţi clic sau trageţi pentru depărtare. În mod alternativ, puteţi specifica un nivel de mărire în caseta de text Zoom din partea inferioară a casetei de dialog.

Navigarea în previzualizarea imaginii

❖ Selectaţi instrumentul Mână din caseta de dialog Lichefiere şi trageţi de imaginea din previzualizare. În mod alternativ, menţineţi apăsată bara de spaţiu având selectat orice instrument şi trageţi de imaginea din previzualizare.

Instrumente de deformare

Mai multe instrumente din caseta de dialog Lichefiere deformează suprafaţa pensulelor când menţineţi apăsat butonul mouse-ului sau când trageţi. Deformarea este concentrată la centrul suprafeţei pensulei, iar efectul se intensifică dacă ţineţi apăsat butonul mouse-ului trageţi repetat deasupra unei suprafeţe.

Instrumentul Deformare Înainte Împinge pixelii înainte în timp ce trageţi.

Apăsaţi şi faceţi clic cu instrumentul Deformare, instrumentul Împingere spre stânga sau instrumentul Oglindire pentru a crea efectul de tragere în linie dreaptă începând din punctul pe care aţi făcut clic anterior.

Instrument Reconstruire Inversează distorsiunea deja adăugată în timp ce menţineţi apăsat butonul mouse-ului şi trageţi.

Instrumentul Turbionare orară Roteşte pixelii în sensul acelor de ceasornic în timp ce menţineţi apăsat butonul mouse-ului sau trageţi. Pentru a turbiona pixelii în sensul invers acelor de ceasornic, menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS), în timp ce menţineţi apăsat butonul mouse-ului sau trageţi.

Instrumentul Dezumflare Deplasează pixelii spre centrul suprafeţei pensulei, în timp ce menţineţi apăsat butonul mouse-ului sau trageţi.

Instrumentul Dilatare Deplasează pixelii dinspre centrul suprafeţei pensulei, în timp ce menţineţi apăsat butonul mouse-ului sau trageţi.

Instrumentul Împingere spre stânga Deplasează pixelii spre stânga, când trageţi de instrument în sus (pixelii se deplasează spre dreapta, dacă trageţi de instrument în jos). De asemenea, puteţi trage în sensul acelor de ceasornic în jurul unui obiect pentru a-i mări dimensiunea sau puteţi trage în sens invers acelor de ceasornic pentru a-i micşora dimensiunea. Pentru a împinge pixelii la dreapta când trageţi în sus (sau pentru a deplasa pixelii la stânga când trageţi în jos), menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) în timp ce trageţi.

Instrumentul Oglindire Copiază pixeli în suprafaţa pensulei. Trageţi pentru a oglindi suprafaţa perpendiculară pe direcţia conturului (în partea stângă a conturului). Apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi pentru a oglindi suprafaţa din direcţia opusă direcţiei conturului (de exemplu, suprafaţa de deasupra conturului descendent). De obicei, când apăsaţi Alt sau Option şi trageţi, obţineţi rezultate mai bune dacă blocaţi în prealabil suprafaţa pe care doriţi să o reflectaţi. Utilizaţi contururi suprapuse pentru a crea un efect similar reflecţiei în apă.

Instrumentul Turbulenţă Distorsionează pixelii neted. Este util pentru efectelor de foc, nori, valuri şi pentru alte efecte similare.

Opţiunile instrumentului Lichefiere

În suprafaţa Opţiuni instrument a casetei de dialog, setaţi următoarele opţiuni:

Dimensiune pensulă Setează lăţimea pensulei pe care o veţi utiliza pentru a deforma imaginea.

Presiune pensulă Setează viteza cu care sunt efectuate deformările, când trageţi un instrument prin previzualizarea imaginii. Dacă utilizaţi o pensulă cu presiune redusă, modificările sunt efectuate mai lent, dar le puteţi opri mai rapid în momentul potrivit.

Debit pensulă Setează viteza cu care sunt aplicate deformările când un instrument staţionează în previzualizarea imaginii (de exemplu, instrumentul Turbionare). Cu cât setarea este mai ridicată, cu atât este mai mare viteza de aplicare a deformărilor.

Densitate pensulă Controlează modul în care o pensulă se conturează progresiv la muchie. Efectul are intensitatea cea mai puternică în centrul pensulei şi este mai slab la margine.

Variabilitate Turbulenţă Controlează cât de strâns distorsionează pixelii instrumentul Turbulenţă.

Mod Reconstruire Utilizat pentru instrumentul Reconstruire, modul selectat stabileşte modul în care instrumentul reconstruieşte o suprafaţă din previzualizarea imaginii.

Presiune stilou Utilizează citiri ale presiuni dintr-o tabletă a stiloului. (Această opţiune este disponibilă numai când lucraţi cu un stilou cu tabletă). Când este selectată, presiunea pensulei pentru instrumente reprezintă presiunea stiloului înmulţită cu valoarea pentru Presiune pensulă.

Deformarea unei imagini

***Notă:** Dacă este selectat un strat cu text sau un strat cu forme, trebuie să rasterizaţi stratul înainte de a continua, transformând textul sau forma într-o suprafaţă editabilă cu ajutorul filtrului Lichefiere. Pentru a deforma textul fără a rasteriza stratul cu text, utilizaţi opţiunile de deformare pentru instrumentul Text.*

1. Selectaţi textul pe care doriţi să îl deformaţi. Pentru a modifica doar o parte a stratului curent, selectaţi suprafaţa respectivă.
2. Selectaţi Filtru > Lichefiere.
3. Îngheţaţi suprafeţele imaginii pe care nu doriţi să le modificaţi.
4. Selectaţi orice instrument de lichefiere pentru a deforma previzualizarea imaginii. Pentru a deforma imaginea, trageţi de previzualizarea imaginii.
5. După deformarea imaginii previzualizate, puteţi utiliza instrumentul Reconstruire sau alte controale pentru a inversa total sau parţial modificările sau pentru a modifica imaginea în moduri noi.
6. Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe OK pentru a închide caseta de dialog Lichefiere şi a aplica modificările efectuate asupra stratului activ.
- Faceţi clic pe Anulare pentru a închide caseta de dialog Lichefiere fără a aplica modificările efectuate asupra stratului.
- Faceţi clic pe Restaurare globală pentru a inversa toate deformările imaginii previzualizate, toate opţiunile păstrându-şi setările curente.
- Menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceţi clic pe Resetare pentru a inversa toate deformările imaginii previzualizate şi a reseta toate opţiunile la valorile prestabilite.

Pentru a crea efecte suplimentare, puteţi utiliza comanda Editare > Estompare.

Consultaţi şi

"Efectele filtrului Amestec şi Estompare" la pagina 417

Blocarea şi eliberarea suprafeţelor

Puteţi îngheţa suprafeţele pe care nu doriţi să le modificaţi, puteţi elibera suprafeţele îngheţate şi puteţi inversa zonele îngheţate şi eliberate.

Blocarea suprafeţelor

Prin îngheţarea suprafeţelor imaginii previzualizate, protejaţi acele suprafeţe împotriva modificărilor. Suprafeţele îngheţate sunt acoperite cu o mască pe care o pictaţi utilizând instrumentul Îngheţare mască. De asemenea, pentru a îngheţa suprafeţe, puteţi utiliza o mască existentă, o selecţie sau o transparenţă. Puteţi vizualiza masca în previzualizarea imaginii pentru a vă ajuta în aplicarea deformărilor.

Puteţi utiliza meniurile pop-up ale pictogramelor din suprafaţa Opţiuni mască a casetei de dialog Lichefiere pentru a selecta modul de funcţionare a imaginii blocate, mascate sau previzualizate.

Utilizarea instrumentului Îngheţare mască Selectaţi instrumentul Îngheţare mască şi trageţi cu mouse-ul peste zona pe care doriţi să o protejaţi. Apăsaţi Shift şi faceţi clic pentru a îngheţa în linie dreaptă între punctul curent şi punctul pe care aţi făcut clic anterior.

Utilizarea unei selecţii, a unei măşti sau a unui canal de transparenţă Selectaţi Selectare, Mască strat, Transparenţă sau Mască rapidă din meniul pop-up al oricărei din cele cinci opţiuni din suprafaţa Opţiuni mască a casetei de dialog.

Blocarea tuturor suprafeţelor eliberate Faceţi clic pe butonul Mascare globală din suprafaţa Opţiuni mască a casetei de dialog.

Invertirea suprafeţelor eliberate şi blocate Faceţi clic pe Invertire globală din suprafaţa Opţiuni mască a casetei de dialog.

Afişarea sau ascunderea suprafeţelor blocate Selectaţi sau deselectaţi Afişare mască din suprafaţa Vizualizare opţiuni a casetei de dialog.

Modificarea culorii suprafeţelor blocate Selectaţi o culoare din meniul pop-up Culoare mască din suprafaţa Vizualizare opţiuni a casetei de dialog.

Opţiuni de mascare cu filtrul Lichefiere

Când aveţi o selecţie sau o mască existentă în imagine, informaţia respectivă este reţinută la deschiderea casetei de dialog Lichefiere. Puteţi selecta dintre următoarele opţiuni de mascare:

Înlocuire selecţie Afişează selecţia, masca sau transparenţa din imaginea iniţială.

Adăugare la selecţie Afişează masca din imaginea iniţială, pentru a putea efectua adăugări la selecţie cu ajutorul instrumentului Îngheţare mască. Adaugă pixeli selectaţi din canal la suprafaţa blocată curentă.

Scădere din selecţie Scade pixeli selectaţi din canal din suprafaţa blocată curentă.

Intersectare cu selecţie Utilizează numai pixelii selectaţi şi blocaţi în mod curent.

Invertire selecţie Utilizează pixeli selectaţi pentru a inverti suprafaţa blocată curent.

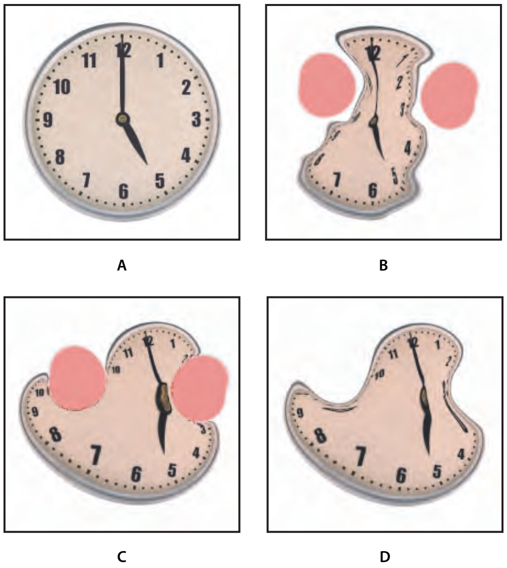
Eliberarea suprafeţelor

❖ Puteţi realiza una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi instrumentul Eliberare Mască şi trageţi mouse-ul peste suprafaţă. Apăsaţi Shift şi faceţi clic pentru a elibera în linie dreaptă între punctul curent şi punctul pe care aţi făcut clic anterior.
- Pentru a elibera toate suprafeţele blocate, faceţi clic pe butonul Niciunul din suprafaţa Opţiuni mască a casetei de dialog.
- Pentru a inverti toate suprafeţele blocate şi eliberate, faceţi clic pe Invertire globală din suprafaţa Opţiuni mască a casetei de dialog.

Reconstruirea deformărilor

După ce deformaţi imaginea previzualizată, puteţi utiliza o varietate de controale şi moduri de reconstruire pentru a anula sau a reefectua modificările în moduri noi. Reconstruirile pot fi aplicate în două moduri. Puteţi aplica o reconstruire asupra întregii imagini, netezind deformarea din suprafeţele neblocate sau puteţi utiliza instrumentul de reconstruire pentru a reconstrui anumite suprafeţe. Dacă doriţi să împiedicaţi reconstruirea suprafeţelor deformate, puteţi utiliza instrumentul Îngheţare mască.



Reconstruire bazată pe deformări în suprafeţele blocate.
***A.** Imagine iniţială **B.** Deformare cu suprafeţe blocate **C.** Reconstruire în modul Rigid (cu ajutorul butonului) **D.** Muchii eliberate, reconstruite în modul Netezire (cu ajutorul instrumentului)*

Reconstruirea integrală a unei imagini

1. Selectaţi un mod de reconstruire din suprafaţa Opţiuni reconstruire a casetei de dialog.
2. Apăsaţi butonul Reconstruire din suprafaţa Opţiuni reconstruire pentru a aplica efectul o dată. Puteţi aplica modul de reconstruire de mai multe ori pentru a obţine un aspect mai puţin deformat.

Eliminarea tuturor deformărilor

❖ Faceţi clic pe butonul Restaurare globală din suprafaţa Opţiuni reconstruire a casetei de dialog. Sunt eliminate inclusiv deformările din suprafeţele blocate.

Reconstruirea parţială a unei imagini deformate

1. Îngheţaţi toate suprafeţele a căror deformare doriţi să o păstraţi.
2. Selectaţi instrumentul Reconstruire . Selectaţi unul din modurile instrumentului Reconstruire din suprafaţa Opţiuni instrument a casetei de dialog.
3. Menţineţi apăsat butonul mouse-ului sau trageţi deasupra suprafeţei. Pixelii se deplasează mai rapid în centrul pensulei. Apăsaţi Shift şi faceţi clic pentru efectuarea unei reconstruiri în linie dreaptă între punctul curent şi punctul pe care aţi făcut clic anterior.

Repetarea deformărilor eşantionate dintr-un punct de pornire

1. După deformarea imaginii previzualizate, selectaţi unul din aceste moduri de reconstruire din meniul Mod din suprafaţa Opţiuni instrument a casetei de dialog.
2. Selectaţi instrumentul Reconstruire şi menţineţi apăsat butonul mouse-ului în previzualizarea imaginii sau trageţi dintr-un punct de pornire.

Este creată o copie a deformării eşantionate la punctul de pornire, asemeni instrumentului Clonare utilizat la pictarea unei copii a unei suprafeţe. Dacă nu există nicio deformare, efectul este identic celui obţinut la utilizarea modului Revenire. Puteţi seta puncte de pornire noi şi utiliza instrumentul Reconstruire în mod repetat pentru a crea o varietate de efecte.

Moduri de reconstruire

Puteți selecta unul dintre următoarele moduri de reconstruire:

Rigid Menține unghiurile din dreapta în grila de pixeli (afișată de fileu) la muchiile dintre suprafețele blocate și neblocate, producând uneori vagi discontinuități la muchii. Sunt restaurate suprafețele neblocate pentru a aproxima aspectul inițial. (Pentru a restaura aspectul inițial, utilizați modul de reconstruire Revenire).

Propagare Acționează ca un câmp magnetic slab. La muchiile dintre suprafețele blocate și neblocate, suprafețele neblocate preiau deformările suprafețelor blocate. Pe măsură ce distanța față de suprafețele blocate crește, deformările scad.

Netezire Propagă deformările din suprafețele blocate în suprafețele neblocate cu deformări netede continue.

Continuitate Produce efecte similare netezirii, cu o continuitate și mai mare între deformările din suprafețele blocate și neblocate.

Revenire Scalează în spate deformările uniform fără niciun fel de netezire.

Moduri ale instrumentului Reconstruire

Instrumentul Reconstruire are trei moduri care utilizează deformarea din punctul în care ați făcut prima dată clic pe instrument (punctul de pornire) pentru a reconstrui suprafața în care utilizați instrumentul. De fiecare dată când faceți clic, setați un punct nou de pornire; deci, dacă doriți să extindeți un efect din punctul de pornire, nu eliberați butonul mouse-ului până când nu terminați de utilizat instrumentul Reconstruire.

Dislocare Reconstruiește suprafețele neblocate pentru a se potrivi cu dislocarea de la punctul de pornire a reconstruirii. Puteți utiliza Dislocare pentru a deplasa integral sau parțial imaginea previzualizată în alt loc. Dacă faceți clic și vă deplasați gradat în spirală de la punctul de pornire, dizlocați sau deplasați o porțiune a imaginii în suprafața peste care ați trecut.

Amplitwist Reconstruiește suprafețele neblocate pentru a se potrivi cu dislocarea, rotația și scalarea globală existente în punctul de pornire.

Rafinare Reconstruiește suprafețele neblocate pentru a se potrivi cu toate deformările existente în punctul de pornire, inclusiv dislocarea, rotirea, scalarea orizontală și verticală și înclinarea.

Lucrul cu fileurile

Utilizarea unui fileu vă ajută să vizualizați și să păstrați o evidență a deformărilor. Puteți selecta dimensiunea și culoarea unui fileu, puteți salva fileul dintr-o imagine și îl puteți aplica în alte imagini.

- Pentru a adăuga un fileu, selectați Afișare fileu din suprafața Opțiuni vizualizare a casetei de dialog și selectați o dimensiune și o culoare pentru fileu.
- Pentru a afișa un fileu, selectați Afișare fileu. Când este selectată opțiunea Afișare fileu, puteți afișa sau ascunde previzualizarea imaginii. Selectați Afișare imagine din suprafața Vizualizare opțiuni a casetei de dialog pentru a afișa previzualizarea imaginii; deselectați Afișare imagine pentru a vizualiza numai fileul.
- Pentru a salva un fileu de deformare, faceți clic pe Salvare fileu după deformarea previzualizării imaginii. Introduceți numele și locația pentru fișierul fileu și faceți clic pe Salvare.
- Pentru a aplica un fileu de deformare, faceți clic pe Încărcare fileu, selectați fișierul fileu pe care doriți să îl aplicați și faceți clic pe Deschidere. Dacă imaginea și fileul de deformare nu sunt de aceeași dimensiune, fileul este scalat pentru a se potrivi cu imaginea.

Utilizarea fundalurilor

Puteţi selecta numai afişarea stratului activ din previzualizarea imaginii sau puteţi afişa straturi suplimentare în previzualizarea imaginii sub formă de fundal. Utilizând Opţiuni mod, puteţi poziţiona fundalul în faţa sau în spatele stratului activ pentru a păstra evidenţa modificărilor efectuate sau pentru a alinia deformarea cu o altă deformare efectuată în alt strat.

***Important:** Numai stratul activ este deformat, chiar dacă celelalte straturi sunt afişate.*

Afişarea fundalului Selectaţi Afişare fundal şi apoi selectaţi o opţiune din meniul pop-up Utilizare. Dacă utilizaţi Toate straturile, modificările efectuate în stratul ţintă curent nu sunt reflectate în stratul de fundal. Specificaţi o opacitate de acoperire pentru a schimba amestecarea între stratul ţintă şi fundal. Modul stabileşte modul de combinare a fundalului şi a stratului ţintă în vederea previzualizării. Selectaţi o opţiune din meniul pop-up Mod.

Ascunderea fundalului Deselectaţi Afişare fundal din suprafaţa Opţiuni vizualizare a casetei de dialog.

Punctul de fugă

Despre punctul de fugă

Punctul de fugă simplifică editarea corectă a perspectivei din imaginile care conţin planuri de perspectivă, cum ar fi laturile unei clădiri, pereţii, podelele sau orice obiect dreptunghiular. În Punct de fugă, specificaţi planurile dintr-o imagine şi apoi aplicaţi editările, cum ar fi pictarea, clonarea, copierea sau lipirea şi transformarea. Toate editările corespund perspectivei planului în care lucraţi. Când retuşaţi, adăugaţi sau eliminaţi conţinut dintr-o imagine, rezultatele sunt mai realiste, deoarece editările sunt orientate corespunzător şi scalate la planurile perspectivei. După ce terminaţi de utilizat instrumentul Punct de fugă, puteţi continua editarea imaginii în Photoshop. Pentru a păstra informaţiile despre planul perspectivei într-o imagine, salvaţi documentul în format PSD, TIFF sau JPEG.

Efectuarea editărilor planurilor perspectivei într-o imagine

Utilizatorii Photoshop Extended pot măsura şi obiectele dintr-o imagine şi pot exporta informaţiile 3D şi măsurătorile în formate DXF şi 3DS pentru a fi utilizate în aplicaţii 3D.

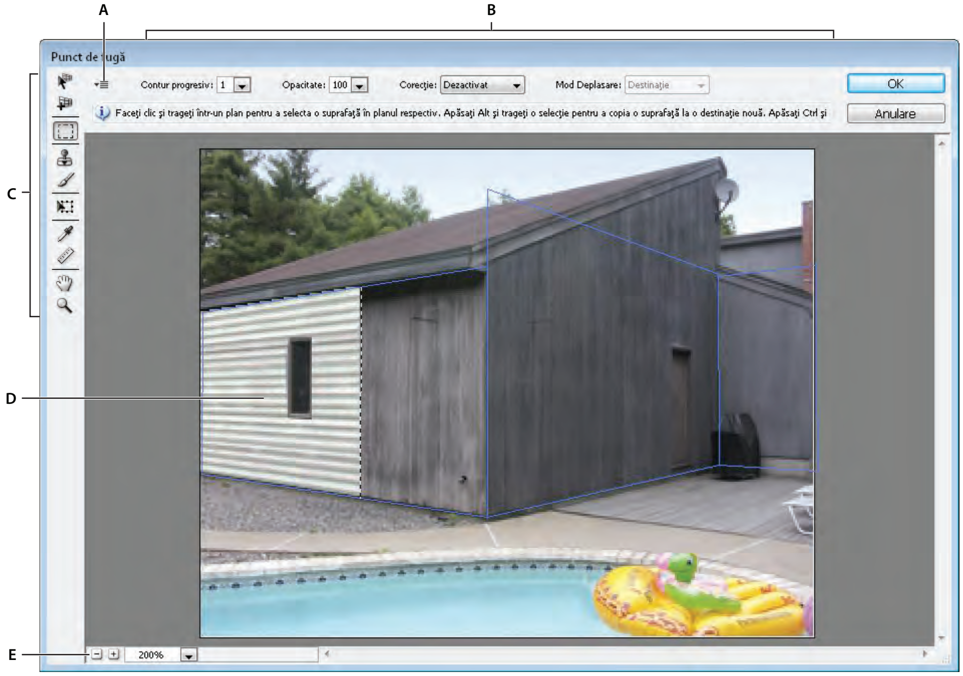
Pentru un clip video referitor la punctul de fugă, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0019_ro.

Consultaţi şi

Clip video despre utilizarea punctului de fugă

Prezentare generală a casetei de dialog Punct de fugă

Caseta de dialog Punct de fugă (Filtru > Punct de fugă) conţine instrumente pentru definirea planurilor perspectivei, instrumente pentru editarea imaginii, un instrument de măsurare (numai Photoshop Extended) şi o previzualizare a imaginii. Instrumentele Punct de fugă (Cadru de selecţie, Ştampilă, Pensulă şi altele) se comportă similar casetei de instrumente Photoshop. Pentru a seta opţiunile pentru instrumente, puteţi utiliza aceleaşi scurtături pe tastatură. La deschiderea meniului Punct de fugă ▶ sunt afişate setări şi comenzi suplimentare pentru instrumente.



Contur progresiv: 1 Opacitate: 100 Corecţie: Dezactivat Mod Deplasare: Destinaţie

Faceţi clic şi trageţi într-un plan pentru a selecta o suprafaţă în planul respectiv. Apăsaţi Alt şi trageţi o selecţie pentru a copia o suprafaţă la o destinaţie nouă. Apăsaţi Ctrl şi

Caseta de dialog Punct de fugă
A. *Meniu Punct de fugă* ***B.*** *Opţiuni* ***C.*** *Casetă Instrumente* ***D.*** *Previzualizarea sesiunii Punct de fugă* ***E.*** *Opţiuni Zoom*

Instrumente Punct de fugă

Instrumentele Punct de fugă se comportă asemeni instrumentelor din caseta de instrumente Photoshop. Pentru a seta opţiunile pentru setarea instrumentelor, puteţi utiliza aceleaşi scurtături de pe tastatură. Dacă selectaţi un instrument, se modifică opţiunile disponibile din caseta de dialog Punct de fugă.

Instrumentul Editare plan Selectează, editează, deplasează şi redimensionează planuri.

Instrumentul Creare plan Defineşte nodurile din cele patru colţuri ale unui plan, ajustează dimensiunea şi forma planului şi detaşează un plan nou.

Instrument Cadru de selecţie Efectuează selecţii pătrate sau dreptunghiulare şi deplasează sau clonează selecţii.

Dacă faceţi dublu clic pe instrumentul Cadru de selecţie într-un plan, este selectat întregul plan.

Instrument Ştampilă Pictează cu un eşantion al imaginii. Spre deosebire de instrumentul Clonare, instrumentul Ştampilă din Punct de fugă nu poate clona elemente din altă imagine. Consultaţi şi “Pictarea cu pixeli eşantionaţi în Punctul de fugă” la pagina 257 şi “Retuşarea cu instrumentul Clonare” la pagina 212.

Instrumentul Pensulă Pictează cu o culoare selectată într-un plan.

Instrumentul Transformare Scalează, roteşte şi deplasează o *selecţie flotantă* prin deplasarea mânerelor casetei de încadrare. Comportamentul acestuia este similar utilizării comenzii Transformare liberă dintr-o selecţie dreptunghiulară. Consultaţi şi “Transformarea liberă” la pagina 233.

Instrumentul Pipetă Selectează o culoare pentru pictură, când faceţi clic în previzualizarea imaginii.

Instrumentul Măsurare Măsoară distanţele şi unghiurile unui element dintr-un plan. Consultaţi şi “Măsurarea în Punctul de fugă” la pagina 258

Instrument Zoom Măreşte sau micşorează vizualizarea imaginii din fereastra de previzualizare.

Instrument Mână Deplasează imaginea în fereastra de previzualizare.

Mărirea sau micşorarea previzualizării imaginii

❖ Puteţi realiza una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi instrumentul Zoom din caseta de dialog Punct de fugă şi faceţi clic sau trageţi în previzualizarea imaginii pentru apropiere; menţineţi apăsate tastele Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceţi clic sau trageţi pentru depărtare.
- Specificaţi un nivel de mărire în caseta de text Zoom din partea inferioară a casetei de dialog.
- Faceţi clic pe butonul cu semnul Plus (+) sau pe cel cu semnul Minus (-) pentru a mări sau micşora.
- Pentru a focaliza temporar previzualizarea imaginii, menţineţi apăsată tasta “x”. Această opţiune este extrem de utilă pentru plasarea nodurilor colţurilor la definirea unui plan şi pentru lucrul cu detalii.

Deplasarea imaginii în fereastra de previzualizare

❖ Puteţi realiza una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi instrumentul Mână din caseta de dialog Punct de fugă şi trageţi de imaginea din previzualizare.
- Menţineţi apăsată bara de spaţiu având selectat orice instrument şi trageţi de imaginea din previzualizare.

Lucrul în Punct de fugă

1. (Opţional) Pregătiţi imaginea pentru lucru în Punct de fugă.

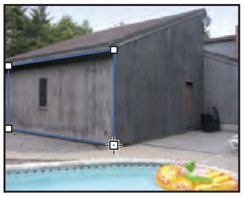
Înainte de a selecta comanda Punct de fugă, efectuaţi oricare din următoarele operaţii:

- Pentru a plasa rezultatele activităţii în Punct de fugă într-un strat separat, creaţi mai întâi un strat nou înainte de a selecta comanda Punct de fugă. Plasarea rezultatelor din Punct de fugă într-un alt strat păstrează imaginea iniţială şi puteţi utiliza controlul opacităţii stratului, stilurile şi modurile de amestecare.
- Dacă intenţionaţi să clonaţi conţinutul în imaginea dvs. dincolo de limitele dimensiunii curente a imaginii, măriţi dimensiunea canavalei pentru încadrarea conţinutului suplimentar. Consultaţi şi “Modificarea dimensiunii canavalei” la pagina 210
- Dacă intenţionaţi să lipiţi un element din stocarea temporară Photoshop în Punct de fugă, copiaţi elementul înainte de a selecta comanda Punct de fugă. Elementul copiat poate proveni din alt document Photoshop. În cazul în care copiaţi text, selectaţi integral stratul cu text şi apoi copiaţi-l în stocarea temporară.
- Pentru a limita rezultatele din Punct de fugă la anumite suprafeţe din imaginea dvs., efectuaţi o selecţie sau adăugaţi o mască în imaginea dvs. înainte de a selecta comanda Punct de fugă. Consultaţi şi “Selectarea cu instrumentele cadru de selecţie” la pagina 266 şi “Despre măşti şi canale alfa” la pagina 289.
- Pentru a copia ceva în perspectivă dintr-un document Photoshop în altul, copiaţi mai întâi elementul într-un document în timp ce vă aflaţi în Punct de fugă. Când copiaţi elementul în alt document în timp ce vă aflaţi în Punct de fugă, este păstrată perspectiva elementului.

2. Selectaţi Filtru > Punct de fugă.

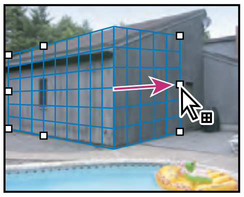
3. Definiţi cele patru noduri din colţuri ale suprafeţei planului.

În mod implicit, este selectat instrumentul Creare plan . Faceţi clic pe imaginea din previzualizare pentru a defini nodurile din colţuri. La crearea planului, încercaţi să utilizaţi un obiect dreptunghiular ca ghidaj.



Definirea celor patru noduri din colţuri cu ajutorul instrumentului Creare plan

Pentru a detaşa planuri suplimentare, utilizaţi instrumentul Creare plan şi apăsaţi Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) şi trageţi de un nod al muchiei.



Apăsaţi pe Ctrl (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi de un nod pentru a detaşa un plan.

Pentru informaţii suplimentare, consultaţi "Definirea şi ajustarea planurilor perspectivei din Punctul de fugă" la pagina 249.

4. Editaţi imaginea.

Puteţi realiza una dintre următoarele acţiuni:

- Efectuaţi o selecţie. Odată trasată, o selecţie poate fi clonată, deplasată, rotită, scalată, umplută sau transformată. Pentru informaţii detaliate, consultaţi "Despre selecţiile din Punct de fugă" la pagina 251.
- Lipiţi un element din stocarea temporară. Elementul lipit se transformă în*selecţie flotantă*, care se pliază pe perspectiva oricărui plan în care este deplasat. Pentru informaţii detaliate, consultaţi şi "Lipirea unui element în Punctul de fugă" la pagina 255.
- Pictaţi cu pixeli color sau eşantionaţi. Pentru informaţii detaliate, consultaţi "Pictarea cu culoare în Punctul de fugă" la pagina 256 sau "Pictarea cu pixeli eşantionaţi în Punctul de fugă" la pagina 257.
- Scalaţi, rotiţi, transformaţi simetric, modificaţi sau deplasaţi o selecţie flotantă. Pentru informaţii detaliate, consultaţi "Despre selecţiile din Punct de fugă" la pagina 251.
- Măsuraţi un element dintr-un plan. Măsurătorile pot fi randate în Photoshop, selectând Randare măsurători în Photoshop din meniul Punct de fugă. Pentru informaţii detaliate, consultaţi "Măsurarea în Punctul de fugă" la pagina 258.

5. (Numai Photoshop Extended) Exportaţi informaţii 3D şi măsurători în format DXF sau 3DS.

Texturile sunt exportate şi în format 3DS. Pentru informaţii detaliate, consultaţi "Exportul măsurătorilor, al texturilor şi al informaţiilor 3D" la pagina 259.

6. Faceţi clic pe OK.

Grilele pot fi randate în Photoshop, selectând Randare grile în Photoshop din meniul Punct de fugă înainte de a face clic pe OK. Pentru informaţii detaliate, consultaţi "Randarea grilelor în Photoshop" la pagina 260.

Consultaţi şi

"Taste pentru utilizarea Punctului de fugă" la pagina 703

Despre planurile de perspectivă şi grilă

Înainte de a putea efectua editări în Punct de fugă, puteţi defini planuri dreptunghiulare care se aliniază cu perspectiva dintr-o imagine. Precizia planului stabileşte dacă editările sau ajustările sunt scalate şi orientate corespunzător în imaginea dvs.

După ce stabiliţi cele patru noduri din colţ, planul perspectivei este activ şi afişează o casetă de încadrare şi o grilă. Puteţi scala, deplasa sau remodela pentru a regla planul perspectivei. De asemenea, puteţi modifica dimensiunea grilei pentru a se alinia elementelor din imagine. Uneori, alinierea casetei de încadrare şi a grilei cu o textură sau tipar din imaginea dvs. vă ajută să potriviţi precis perspectiva imaginii. Ajustarea dimensiunii grilei poate simplifica numărarea elementelor din imagine.

Pe lângă faptul că vă ajută să aliniaţi planurile perspectivei cu elemente din imagine, grila este utilă pentru vizualizarea măsurătorilor, când este utilizată cu instrumentul Măsurare. Există o opţiune disponibilă pentru legarea dimensiunii grilei la măsurătorile efectuate cu instrumentul Măsurare.

Consultaţi şi

"Măsurarea în Punctul de fugă" la pagina 258

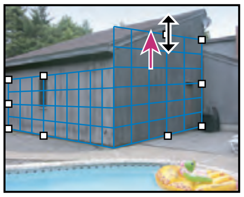
Definirea şi ajustarea planurilor perspectivei din Punctul de fugă

1 În caseta de dialog Punct de fugă, selectaţi instrumentul Creare plan și faceţi clic pe imaginea din previzualizare pentru a adăuga cele patru noduri din colţuri.

La crearea planului perspectivei, încercaţi să utilizaţi un obiect dreptunghiular sau o suprafaţă plană din imagine. Pentru a ajuta la plasarea nodului, menţineţi apăsată tasta "x" pentru a apropia imaginea din previzualizare. În timp ce adăugaţi noduri din colţuri, puteţi şterge ultimul nod dacă acesta nu este corect, apăsând tasta Backspace (Windows) sau Delete (Mac OS). De asemenea, puteţi repoziţiona un nod trăgând de acesta.

2 Selectaţi instrumentul Editare plan și efectuaţi una din următoarele acţiuni:

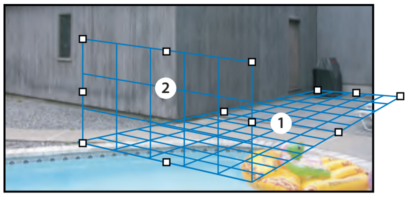
- Pentru a remodela planul perspectivei, trageţi de un nod din colţ.
- Pentru a ajusta grila, introduceţi o valoare în caseta de text Dimensiune grilă sau faceţi clic pe săgeata cu vârful în jos şi deplasaţi glisorul. De asemenea, puteţi ajusta dimensiunea grilei când este selectat instrumentul Creare plan.
- Pentru a deplasa planul, faceţi clic în interiorul acestuia şi trageţi.
- Pentru a scala planul, trageţi de un nod al muchiei dintr-un segment al casetei de încadrare.



Trăgând de un nod din colţ, măriţi dimensiunea unui plan pentru a corespunde editărilor efectuate

Caseta de încadrare şi grila unui plan al perspectivei sunt de obicei albastre. Dacă sunt probleme cu plasarea nodurilor din colţuri, planul este nevalid, iar caseta de încadrare şi grila au culoarea roşie sau galbenă. Când planul este nevalid, deplasaţi nodurile din colţuri până când caseta de încadrare şi grila devin albastre.

Dacă aveţi planuri suprapuse, apăsaţi Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) şi faceţi clic pentru a parcurge planurile suprapuse.



Planuri suprapuse

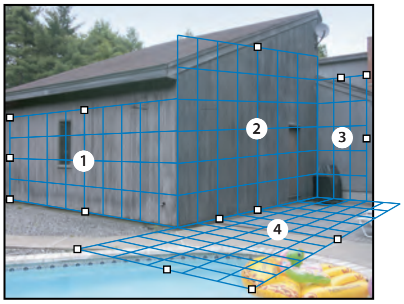
Crearea planurilor de perspectivă corelate

După crearea unui plan în Punct de fugă, puteţi crea (detaşa) planuri suplimentare care partajează aceeaşi perspectivă. Odată ce a fost detaşat al doilea plan de la planul de perspectivă iniţial, puteţi detaşa planuri suplimentare de la al doilea plan şi aşa mai departe. Puteţi detaşa câte planuri doriţi. Deşi planurile noi se detaşează la unghiuri de 90°, le puteţi ajusta la orice unghi. Este recomandat pentru efectuarea de editări continue între suprafeţe, pentru ajustarea geometriei unei scene complexe. De exemplu, colţarele din bucătărie pot face parte dintr-o suprafaţă continuă. Pe lângă ajustarea unghiurilor unui plan de perspectivă corelat, puteţi redimensiona oricând planul, utilizând instrumentul Editare plan.

1. Selectaţi instrumentul Creare plan sau Editare plan şi, menţinând apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS), trageţi de un nod al unei casete de încadrare a unui plan existent (nu de un nod din colţ).

Noul plan este detaşat la un unghi de 90° faţă de planul iniţial.

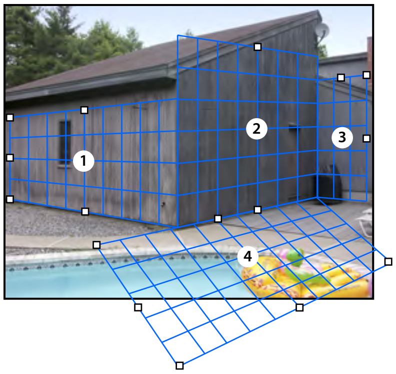
Notă: *Dacă un plan nou creat nu se aliniază corect cu imaginea, selectaţi instrumentul Editare plan şi deplasaţi un nod din colţ pentru ajustarea planului. Când ajustaţi un plan, sunt afectate toate planurile conectate.*



Detaşarea mai multor planuri menţine planurile corelate astfel încât editările dvs. să fie scalate şi orientate în perspectiva corectă.

2. (Opţional) Efectuaţi una din următoarele acţiuni pentru a schimba unghiul noului plan detaşat:

- Selectând unul din instrumentele Editare plan sau Creare plan, menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi nodul central pe partea opusă axei de rotaţie.
- Introduceţi o valoare în caseta de text Unghi.
- Deplasaţi glisorul Unghi.



Unghiul planului modificat.

***Notă:** Odată ce aţi creat un nou plan (fiu) de la un plan existent (părinte), nu mai puteţi ajusta unghiul planului părinte.*

Casetă de încadrare şi alerte grilă în Punct de fugă

Caseta de încadrare şi grila îşi schimbă culoarea pentru a indica starea curentă a planului. Dacă planul este nevalid, deplasaţi un nod din colţ până când caseta de încadrare şi grila devin albastre.

Albastru Indică un plan valid. Reţineţi că un plan valid nu garantează rezultate cu perspectivă corespunzătoare. Trebuie să vă asiguraţi că grila şi caseta de încadrare se aliniază exact cu elementele geometrice sau cu o suprafaţă plană din imagine.

Roşu Indică un plan nevalid. În Punct de fugă nu se poate calcula proporţia dimensiunilor planului. Nu veţi putea detaşa un plan perpendicular dintr-un plan roşu nevalid. Deşi este posibilă efectuarea editărilor într-un plan roşu (nevalid), rezultatele nu vor fi orientate corespunzător.

Galben Indică un plan nevalid. Nu pot fi rezolvate toate punctele de fugă ale planului. Deşi este posibilă detaşarea unui plan perpendicular sau efectuarea editărilor într-un plan galben nevalid, rezultatele nu vor fi orientate corespunzător.

Afişarea sau ascunderea grilei, a selecţiilor active şi a limitelor planului perspectivei

❖ Selectaţi Afişare muchii din meniul Punct de fugă.

***Notă:** Selecţiile sunt afişate temporar când sunt redimensionate sau repoziţionate, chiar dacă este activată opţiunea Afişare muchii.*

Ajustarea spaţierii grilei de planuri de perspectivă

❖ Puteţi realiza una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi instrumentul Editare plan sau Creare plan , apoi introduceţi o valoare pentru Dimensiune grilă în zona de opţiuni pentru instrumente.
- (Numai Photoshop Extended) Selectaţi instrumentul Măsurare , apoi Legare măsurători la grilă din zona de opţiuni pentru instrumente. Trageţi de instrumentul Măsurare dintr-un plan şi introduceţi o valoare pentru Lungime în suprafaţa de opţiuni pentru instrumente.

Despre selecţiile din Punct de fugă

Selecţiile pot fi utile când pictaţi sau retuşaţi, pentru a corecta defecte, a adăuga elemente sau a îmbunătăţi o imagine. În Punct de fugă, efectuarea selecţiilor vă permite să pictaţi sau să umpleţi anumite suprafeţe dintr-o imagine, respectând în acelaşi timp perspectiva definită de planurile din imagine. De asemenea, selecţiile pot fi utilizate pentru a clona şi a deplasa conţinutul specific al imaginilor din perspectivă.

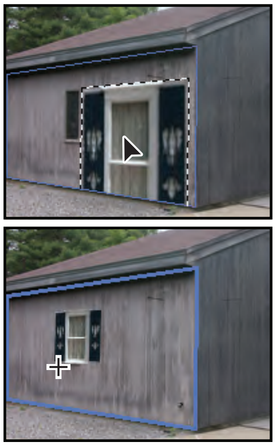
Dacă utilizați instrumentul Cadru de selecție în Punct de fugă, trasați o selecție în cadrul unui plan al perspectivei. Dacă trasați o selecție care se întinde pe mai multe planuri, aceasta se împachetează pentru a se plia pe perspectiva fiecărui plan.

Odată trasată selecția, o puteți deplasa oriunde în imagine şi puteți păstra perspectiva stabilită de plan. Dacă imaginea dvs. are mai multe planuri, selecția se pliază pe perspectiva planului prin care este deplasată.

De asemenea, Punctul de fugă vă permite să clonați pixelii imaginilor dintr-o selecție pe măsură ce se deplasează într-o imagine. În Punct de fugă, o selecție care conține pixeli ai imaginii care pot fi deplasați oriunde în imagine se numeşte *selecție flotantă*. Deşi nu se află pe un strat separat, pixelii dintr-o selecție flotantă creează impresia că se află pe un strat separat care pluteşte deasupra imaginii principale. Când este activă, o selecție flotantă poate fi deplasată, rotită sau scalată.

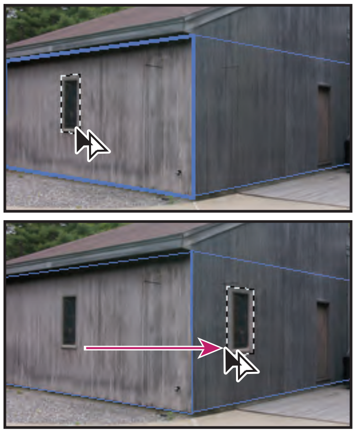
***Notă:** Când lipiți un element în Punct de fugă, pixelii lipiți se află într-o selecție flotantă.*

Dacă faceți clic în afara selecției flotante, aceasta se deselectează. Odată deselectat, conținutul selecției flotante este lipit în imagine, înlocuind pixelii care erau situați sub aceasta. La rândul său, clonarea unei copii a selecției flotante deselectează originalul.



Element lipit în Punct de fugă.

În Punct de fugă există alte opțiuni de deplasare pentru selecții. Puteți umple selecția cu pixeli din suprafața în care este deplasat cursorul.



Copierea şi deplasarea unei selecții dintr-un plan al perspectivei în altul

Consultaţi şi

"Umplerea selecţiilor cu altă suprafaţă a unei imagini" la pagina 254

"Copierea selecţiilor în Punct de fugă" la pagina 255

"Definirea şi ajustarea planurilor perspectivei din Punctul de fugă" la pagina 249

Efectuarea selecţiilor în Punct de fugă

1 Selectaţi instrumentul Cadru de selecţie.

2 (Opţional) În suprafaţa Opţiuni instrument, introduceţi valori pentru oricare din următoarele setări înainte de a efectua selecţia:

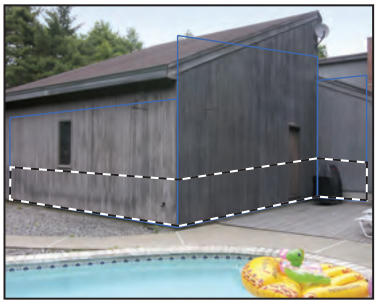
Contur progresiv Specifică gradul de aplicare a efectului de neclaritate pe muchiile selecţiei.

Opacitate Specificaţi această valoare, dacă intenţionaţi să utilizaţi selecţia pentru a deplasa conţinutul imaginii. Această opţiune stabileşte cât de mult pixelii deplasaţi obturează sau dezvăluie imaginea de dedesubt.

Meniu Corecţie Selectaţi un mod de amestecare dacă intenţionaţi să utilizaţi o selecţie pentru a deplasa conţinutul imaginii. Această opţiune stabileşte modul de amestecare a pixelilor deplasaţi cu imaginea înconjurătoare:

- Selectaţi Dezactivare pentru ca selecţia să nu se amestece cu culorile, umbrele şi texturile pixelilor înconjurători.
- Selectaţi Luminanţă pentru a amesteca selecţia cu iluminarea pixelilor înconjurători.
- Selectaţi Activare pentru a amesteca selecţia cu culoarea, iluminarea şi umbrirea pixelilor înconjurători.

3 Trageţi de instrument într-un plan. Puteţi efectua o selecţie care se întinde pe mai multe planuri. Menţineţi apăsată tasta Shift pentru a restrânge selecţia la un pătrat situat în perspectivă.



Selecţie care se întinde pe mai multe planuri

Notă: *Pentru a selecta integral un plan, faceţi dublu clic pe instrumentul Cadru de selecţie din plan.*

Deplasarea selecţiilor în Punct de fugă

1 Efectuaţi o selecţie într-un plan al perspectivei.

2 Selectaţi una din următoarele opţiuni din meniul Mod deplasare pentru a stabili modul de deplasare a unei selecţii:

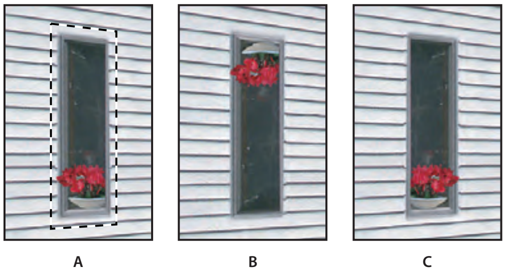
- Pentru a selecta suprafaţa în care deplasaţi selecţia, selectaţi Destinaţie.
- Pentru a umple selecţia cu pixelii imaginii din suprafaţa în care trageţi cursorul instrumentul Selecţie (identic selecţiei prin apăsarea tastelor Ctrl sau Command şi selecţie), selectaţi Sursă.

3 Trageţi de selecţie. Menţineţi apăsată tasta Shift pentru a restrânge deplasarea, astfel încât să fie aliniată cu grila planului perspectivei.

Deplasarea, rotirea şi scalarea selecţiilor flotante

❖ Puteţi realiza una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a deplasa o selecţie flotantă, selectaţi instrumentul Cadru de selecţie sau Transformare, faceţi clic în interiorul selecţiei şi trageţi.
- Pentru a roti o selecţie flotantă, selectaţi instrumentul Transformare şi deplasaţi cursorul lângă un nod. Când cursorul se transformă într-o săgeată dublă curbată, trageţi pentru a roti selecţia. De asemenea, puteţi selecta opţiunea Transformare simetrică pentru a transforma orizontal selecţia de-a lungul axei verticale a planului sau selectaţi opţiunea Transformare verticală pentru a transforma selecţia vertical de-a lungul axei orizontale a planului.



Opţiunile instrumentului Transformare
***A.** Selecţie iniţială* ***B.** Transformare verticală* ***C.** Transformare simetrică*

- Pentru a scala o selecţie flotantă, asiguraţi-vă că aceasta se află într-un plan al perspectivei. Selectaţi instrumentul Transformare şi deplasaţi cursorul în partea de sus a unui nod. Când cursorul se transformă într-o săgeată dublă dreaptă, trageţi pentru a scala selecţia. Apăsaţi tasta Shift pentru a restrânge proporţiile dimensiunilor la scalare. Apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pentru a efectua scalarea din centru.

Umplerea selecţiilor cu altă suprafaţă a unei imagini

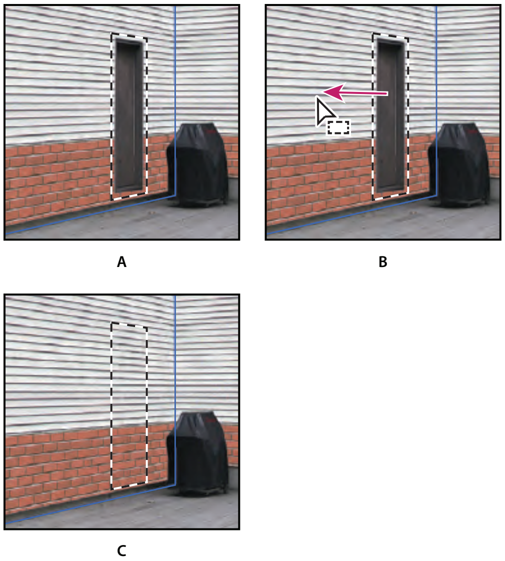
1 Efectuaţi o selecţie într-un plan al perspectivei.

2 (Opţional) Deplasaţi selecţia în locul dorit. Asiguraţi-vă că modul Deplasare este setat la Destinaţie, când efectuaţi selecţia.

3 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Apăsaţi Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) şi trageţi cursorul din interiorul selecţiei în suprafaţa imaginii cu care doriţi să umpleţi selecţia.
- Selectaţi Sursă din meniul Mod deplasare şi trageţi cursorul din interiorul selecţiei în suprafaţa imaginii cu care doriţi să umpleţi selecţia.

Selecţia umplută devine selecţie flotantă care poate fi scalată, rotită, deplasată sau clonată, utilizând instrumentul Transformare sau deplasată sau clonată, utilizând instrumentul Cadru de selecţie.



Apăsaţi Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) şi trageţi cu mouse-ul o selecţie
***A.** Selecţie iniţială **B.** Deplasarea selecţiei în imaginea sursă **C.** Imaginea sursă umple selecţia iniţială*

Consultaţi şi

"Despre selecţiile din Punct de fugă" la pagina 251

Copierea selecţiilor în Punct de fugă

1 Efectuaţi o selecţie într-un plan al perspectivei.

2 Apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi de selecţie cu instrumentul Cadru de selecţie pentru a crea o copie a selecţiei şi a pixelilor imaginii acesteia.

Copia se transformă în *selecţia flotantă*, care creează impresia că pluteşte deasupra imaginii principale. Puteţi deplasa selecţia flotantă sau puteţi selecta instrumentul Transformare pentru a scala sau a roti selecţia flotantă.

3 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic în afara selecţiei flotante, pentru a o deselecta. Conţinutul selecţiei flotante este lipit în imagine, înlocuind pixelii care erau situaţi sub aceasta.
- Faceţi clic în selecţia flotantă cu instrumentul Cadru de selecţie sau Transformare şi apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi pentru a realiza altă copie. Odată copiată, selecţia flotantă iniţială este deselectată şi înlocuieşte pixelii care se aflau sub aceasta.

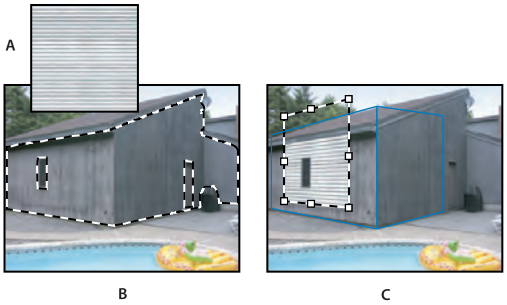
Dacă apăsaţi Control+Shift+T (Windows) sau Command+Shift+T (Mac OS), este duplicată ultima deplasare de duplicare. Aceasta este o modalitate simplă de a clona conţinutul de mai multe ori.

Consultaţi şi

"Despre selecţiile din Punct de fugă" la pagina 251

Lipirea unui element în Punctul de fugă

Puteţi lipi un element din stocarea temporară în Punctul de fugă. Elementul copiat poate proveni din acelaşi document sau din alt document. Odată lipit în Punctul de fugă, elementul devine selecţie flotantă pe care o puteţi scala, roti, muta sau clona. Când selecţia flotantă se deplasează într-un plan selectat, aceasta se pliază pe planul perspectivei.



Lipirea unui element în Punctul de fugă
A. *Tipar copiat dintr-un document separat* ***B.*** *Imagine cu selecție (pentru limitarea rezultatelor) creată în Photoshop înainte de deschiderea Punctului de fugă* ***C.*** *Tiparul lipit în Punctul de fugă este deplasat în plan și respectă selecția*

Pentru simplificare, este recomandat să creați planuri de perspectivă dintr-o sesiune anterioară Punct de fugă.

1 Copierea unui element în stocarea temporară Elementul copiat poate proveni din acelaşi document sau din alt document. Rețineți că puteți lipi numai un element rasterizat (nu vector).

Notă: *În cazul în care copiați text, selectați integral stratul cu text și apoi copiați-l în stocarea temporară. Veți lipi o versiune rasterizată a textului în Punctul de fugă.*

2 (Opțional) Creați un strat nou.

3 Selectați Filtru > Punct de fugă.

4 Dacă este necesar, creați unul sau mai multe planuri în imagine.

5 Pentru a lipi elementul, apăsați Ctrl-V (Windows) sau Command-V (Mac OS).

Elementul lipit este acum selecție flotantă în colțul din stânga sus al imaginii din previzualizare. În mod prestabilit, este selectat instrumentul Cadru de selecție.

6 Utilizați instrumentul Cadru de selecție pentru a trage imaginea lipită într-un plan.

Imaginea se pliază pe perspectiva planului.

Important: *După lipirea imaginii în Punct de fugă, nu faceți clic nicăieri în imagine cu instrumentul Cadru de selecție decât pentru a trage imaginea lipită într-un plan al perspectivei. Dacă faceți clic oriunde, se deselectează selecția flotantă, iar pixelii sunt lipiți permanent în imagine.*

Pictarea cu culoare în Punctul de fugă

1 Selectați instrumentul Pensulă.

2 Specificați o culoare pentru pensulă, efectuând una dintre următoarele acțiunile:

- Selectați instrumentul Pipetă și faceți clic pe o culoare din imaginea din previzualizare.
- Pentru a selecta o culoare, faceți clic pe caseta Culoare pensulă pentru a deschide caseta de dialog Alegere culoare.

3 În suprafața de opțiuni pentru instrumente, setați valori pentru Diametru (dimensiune pensulă), Soliditate (cantitatea de antialias de pe pensulă) şi Opacitate (gradul în care pictarea obturează sau dezvăluie imaginea de sub aceasta).

4 Selectați un mod de corecție:

- Pentru a picta fără amestecarea cu culoare, luminare şi umbrirea pixelilor înconjurători, selectați Dezactivare.

- Pentru a picta şi a amesteca tuşele cu luminarea pixelilor înconjurători în timpul reţinerii culorii selectate, selectaţi Luminanţă.
- Pentru a picta cu amestecarea cu culori, luminare şi umbrirea pixelilor înconjurători, selectaţi Activare.

5 (Opţional) Specificaţi opţiunile de utilizare a picturii:

- Pentru a picta automat şi continuu respectând perspectiva de la un plan la altul, deschideţi meniul Punct de fugă şi selectaţi Operaţii pe mai multe straturi permise. Dezactivarea acestei opţiuni vă permite să pictaţi simultan în perspectiva unui plan. Pentru a comuta perspectiva, trebuie să vă opriţi şi apoi să începeţi să pictaţi în alt plan.
- Pentru a limita pictarea numai la stratul activ, deschideţi meniul Punct de fugă şi selectaţi Tăiere operaţii la muchii suprafaţă. Dezactivarea acestei opţiuni vă permite să pictaţi în perspectivă, depăşind limitele planului activ.

6 Trageţi cu mouse-ul în imagine pentru a picta. Când pictaţi într-un plan, dimensiunea şi forma pensulei sunt scalate şi orientate pentru a corespunde perspectivei planului. Apăsaţi Shift şi trageţi pentru a limita conturul la o linie dreaptă care respectă perspectiva planului. De asemenea, puteţi face clic pe un punct cu instrumentul Pensulă, apoi Shift-clic pe alt punct pentru a picta o linie dreaptă în perspectivă.

Instrumentul Pensulă respectă selecţiile cadrului de selecţie şi poate fi utilizat pentru a picta o linie puternică de-a lungul selecţiei muchiei. De exemplu, dacă selectaţi integral un plan, puteţi picta o linie de-a lungul perimetrului planului.

Pictarea cu pixeli eşantionaţi în Punctul de fugă

În Punct de fugă, instrumentul Ştampilă pictează cu pixeli eşantionaţi. Imaginea clonată este orientată către perspectiva planului în care pictaţi. Instrumentul Ştampilă este util pentru sarcini, cum ar fi amestecarea şi retuşarea suprafeţelor imaginilor, clonarea porţiunilor unei suprafeţe pentru acoperirea cu vopsea a unui obiect sau clonarea unei suprafeţe a unei imagini pentru duplicarea unui obiect sau extinderea unei texturi sau a unui tipar.

1 În Punctul de fugă, selectaţi instrumentul Ştampilă .

2 În suprafaţa de opţiuni pentru instrumente, setaţi valori pentru Diametru (dimensiune pensulă), Soliditate (cantitatea de antialias de pe pensulă) şi Opacitate (gradul în care pictarea obturează sau dezvăluie imaginea de sub aceasta).

3 Selectaţi un mod de amestecare din meniul Corecţie:

- Pentru a împiedica amestecarea contururilor cu culori, umbre şi texturi ale pixelilor înconjurători, selectaţi Dezactivare.
- Pentru a amesteca tuşele cu luminarea pixelilor înconjurători, selectaţi Luminanţă.
- Pentru a amesteca tuşele cu culoare, luminare şi umbrirea pixelilor înconjurători, selectaţi Activare.

4 Pentru stabili modul de eşantionare al instrumentului Ştampilă:

- Selectaţi Aliniat pentru a eşantiona pixelii continuu, fără a pierde punctul de eşantionare curent chiar dacă eliberaţi butonul mouse-ului.
- Deselectaţi Aliniat pentru a continua să utilizaţi pixelii eşantionaţi din punctul de eşantionare iniţial de fiecare dată când întrerupeţi şi reluaţi pictura.

5 (Opţional) Specificaţi opţiunile de utilizare a picturii:

- Pentru a picta continuu dintr-un un plan în altul, deschideţi meniul Punct de fugă şi selectaţi Operaţii pe mai multe straturi permise.
- Pentru a limita pictarea numai la stratul activ, deschideţi meniul Punct de fugă şi selectaţi Tăiere operaţii la muchii suprafaţă.

6 Deplasaţi cursorul într-un plan şi apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceţi clic pentru a seta punctul de eşantionare.

7 Trageţi peste acea parte din imagine în care doriţi să pictaţi. Menţineţi apăsată tasta Shift pentru a trage o linie dreaptă care respectă perspectiva planului. De asemenea, puteţi face clic pe un punct cu instrumentul Ştampilă şi apoi Shift-clic pe alt punct pentru a picta o linie dreaptă în perspectivă.

Măsurarea în Punctul de fugă

(Numai Photoshop Extended) De cele mai multe ori utilizatorii, de la arhitecţi şi designeri de amenajări interioare la medici de medicină legală şi tâmplari, trebuie să ştie dimensiunea obiectelor dintr-o imagine. În Punct de fugă, instrumentul Măsurare vă permite să trasaţi o linie de măsurare deasupra unui obiect dintr-un plan al perspectivei a cărei dimensiune o cunoaşteţi. Instrumentul Măsurare are o opţiune de introducere a lungimii pentru măsurare. Linia de măsurare afişează două casete de text: una pentru lungime şi una care afişează unghiul liniei în raport cu planul de perspectivă. Odată setate măsurarea şi lungimea acesteia, toate măsurătorile ulterioare sunt scalate corect la măsurătoarea iniţială.

Pentru un clip video referitor la Punctul de fugă, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0019_ro.

Există o opţiune de legare a lungimii măsurătorii liniei la spaţierea grilei din planul perspectivei. De exemplu, o lungim a măsurătorii cu valoarea 5 va conduce la afişarea în grilă a 5 spaţii în momentul selectării opţiunii de legare. Această opţiune poate fi utilă pentru vizualizarea dimensiunilor din imagine sau pentru numărarea obiectelor dintr-o imagine. La dezlegare, spaţierea grilei poate fi ajustată independent de măsurătoare. Această opţiune este utilă în situaţii în care descoperiţi că spaţierea grilei este prea mică şi creează confuzii vizuale când este legată la măsurătoare.

Măsurătorile create pot fi randate pentru a fi afişate în imagine după închiderea casetei de dialog Punct de fugă. De asemenea, puteţi exporta măsurătorile şi informaţiile geometrice în formate care pot fi citite de aplicaţiile CAD.

Consultaţi şi

"Taste pentru utilizarea Punctului de fugă" la pagina 703

Măsurarea obiectelor dintr-o imagine

1 În Punct de fugă, selectaţi instrumentul Măsurare şi apoi faceţi clic şi trageţi cu mouse-ul deasupra unui obiect dintr-un plan.

Este recomandat să efectuaţi măsurătoarea iniţială asupra unui obiect a cărui dimensiune o ştiţi.

***Notă:** După ce aţi început crearea unei măsurători dintr-un plan, este posibil să continuaţi trasarea măsurători şi dincolo de limitele acestuia.*

2 Având o măsurătoare selectată, introduceţi o valoare pentru Lungime pentru a-i seta lungimea măsurată.

3 (Opţional) Trasaţi măsurătorile suplimentare.

Dimensiunea acestor măsurători este scalată la dimensiunea măsurătorii efectuată iniţial.

4 (Opţional) Efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Dacă doriţi ca dimensiunea grilei să fie independentă de valoarea pentru Lungime asignată măsurătorii iniţiale, asiguraţi-vă că este deselectată opţiunea Legare măsurători la grilă. Aceasta este setarea prestabilită.
- Dacă doriţi ca dimensiunea grilei să fie ajustată la valoarea pentru Lungime asignată măsurătorii iniţiale, selectaţi Legare măsurători la grilă.

Măsurătorile Punct de fugă dintr-o imagine sunt păstrate şi după închiderea casetei de dialog. Acestea sunt afişate la următoarea lansare a Punctului de fugă.

Trasarea automată a măsurătorii în Punct de fugă

Instrumentul Măsurare poate trasa automat măsurătorile pentru lungime şi lăţime ale unei suprafeţe definită de un plan al perspectivei.

❖ Faceţi dublu clic pe instrumentul Măsurare dintr-un plan al perspectivei.

Deplasarea unei măsurători în Punct de fugă

În Punct de fugă, puteţi deplasa o linie de măsurare fără a-i modifica orientarea (unghiul) sau lungimea.

1. Selectaţi instrumentul Măsurare.
2. Faceţi clic oriunde de-a lungul unei măsurători existente şi trageţi.

Modificarea lungimii sau a orientării unei măsurători

Puteţi modifica lungimea sau orientarea (unghiul) unei măsurători existente.

1. Selectaţi instrumentul Măsurare şi deplasaţi-l deasupra punctului final al liniei de măsurare existente.
2. Puteţi realiza una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a modifica orientarea şi lungimea unei măsurători, trageţi de un punct final.
- Pentru a modifica lungimea unei măsurători şi a restrânge unghiul acesteia la incremente de 15 grade, apăsaţi Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) şi trageţi de un punct final.
- Pentru a modifica lungimea unei măsurători fără a-i modifica orientarea, apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi de un punct final.
- Pentru a modifica orientarea unei măsurători fără a-i modifica lungimea, apăsaţi Shift şi trageţi de un punct final.

Ştergerea unei măsurători în Punct de fugă

❖ Selectaţi o măsurătoare şi apăsaţi Backspace (numai Windows) sau Delete.

Afişarea sau ascunderea măsurătorilor în Punct de fugă

❖ Deschideţi meniul Punct de fugă şi selectaţi Afişare măsurători.

Randarea măsurătorilor în Photoshop

Măsurătorile Punct de fugă sunt invizibile la vizualizarea unei imagini în fereastra documentului Photoshop, chiar dacă acestea sunt păstrate în imagine şi sunt afişate de fiecare dată când lansaţi Punct de fugă. Măsurătorile pot fi randate pentru a fi vizibile în fereastra documentului Photoshop după ce terminaţi lucrul în Punct de fugă. Măsurătorile randate sunt raster, nu vectoriale.

❖ Deschideţi meniul Punct de fugă şi selectaţi Randare măsurători în Photoshop.

Comanda Randare măsurători în Photoshop trebuie selectată pentru fiecare sesiune Punct de fugă.

Creaţi un strat nou pentru rezultatele Punct de fugă, dacă intenţionaţi să randaţi măsurătorile în Photoshop. Măsurătorile sunt păstrate pe un strat separat faţă de imaginea principală.

Exportul măsurătorilor, al texturilor şi al informaţiilor 3D

Informaţiile 3D (planurile), texturile şi măsurătorile create în Punct de fugă pot fi exportate într-un format pentru utilizare în aplicaţii CAD, modelare, animaţie şi efecte speciale. Exportul în DXF creează un fişier care conţine informaţii 3D şi toate măsurătorile. Pe lângă informaţiile geometrice, fişierele 3DS exportate conţin texturi randate.

1. Deschideţi meniul Punct de fugă şi selectaţi Export în DXF sau Export în 3DS.

2 În caseta de dialog Export DXF sau Export 3DS, selectaţi o locaţie pentru fişierul salvat şi faceţi clic pe Salvare.

Randarea grilelor în Photoshop

În mod prestabilit, grilele Punct de fugă sunt invizibile la vizualizarea unei imagini în fereastra documentului Photoshop, chiar dacă acestea sunt păstrate în imagine şi sunt afişate de fiecare dată când lansaţi Punct de fugă. Grilele pot fi randate pentru a fi vizibile în fereastra documentului Photoshop după ce terminaţi lucrul în Punct de fugă. Grilele randate sunt raster, nu vectoriale.

❖ Deschideţi meniul Punct de fugă şi selectaţi Randare grile în Photoshop.

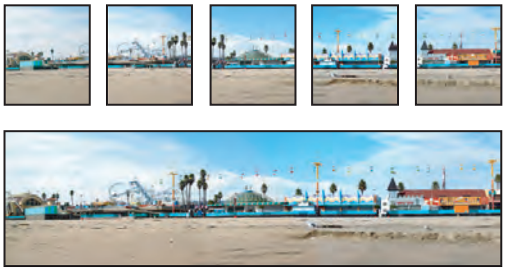
Comanda Randare grile în Photoshop trebuie selectată pentru fiecare sesiune Punct de fugă.

Creaţi un strat nou pentru rezultatele Punct de fugă, dacă intenţionaţi să randaţi grilele în Photoshop. Grilele sunt păstrate pe un strat separat faţă de imaginea principală.

Crearea imaginilor panoramice

Despre Photomerge

Comanda Photomerge™ combină mai multe fotografii într-o imagine continuă. De exemplu, puteţi realiza cinci fotografii suprapuse ale liniei orizontului, apoi le puteţi asambla într-o panoramă. Comanda Photomerge poate asambla fotografii atât orizontal, cât şi vertical.



Imaginile sursă (sus) şi compoziţia Photomerge finalizată (jos)

Pentru a crea compoziţii Photomerge, selectaţi Fişier > Automat > Photomerge, apoi selectaţi fişierele sursă şi specificaţi opţiunile de machetare şi amestecare. Paleta de opţiuni depinde de modul în care a fost fotografiată panorama. De exemplu, dacă aţi preluat imagini pentru o panoramă de 360 de grade, este recomandată opţiunea Machetă sferică. Această opţiune lipeşte imaginile şi le trasformă ca şi când ar fi mapate pe interiorul unei sfere, ceea ce simulează experienţa vizionării unei panorame de 360 de grade.

Pentru un clip video referitor la Photomerge, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0013_ro.

Pentru un clip video despre editarea şi fuzionarea imaginilor din Lightroom, consultaţi www.adobe.com/go/lrvid4121_ps.

Realizarea fotografiilor pentru utilizare cu Photomerge

Fotografiile dvs. sursă joacă un rol important în compoziţiile panoramice. Pentru evitarea oricăror probleme, respectaţi aceste îndrumări când realizaţi fotografii care vor fi utilizate cu Photomerge:

Suprapuneţi imaginile suficient Este recomandat ca imaginile să se suprapună aproximativ de la 25% la 40%. Dacă suprapunerea este mai mică, este posibil ca Photomerge să nu poată asambla automat panorama. Totuşi, reţineţi că imaginile nu trebuie să se suprapună prea mult. Dacă imaginile se suprapun cu 70% sau mai mult, este posibil ca Photomerge să nu poată mesteca imaginile. Încercaţi să procedaţi astfel încât fotografiile individuale să se distingă unele de altele.

Utilizaţi o distanţă focală Dacă utilizaţi un obiectiv cu zoom, nu modificaţi distanţa focală (zoom de apropiere sau de depărtare) în timp ce realizaţi fotografiile.

Menţineţi camera la acelaşi nivel Deşi Photomerge poate procesa rotaţii uşoare între fotografii, o înclinare mai mare de câteva grade poate provoca erori la asamblarea panoramei. Utilizarea unui trepied rotativ vă ajută să menţineţi alinierea şi punctul de observare ale camerei.

Nu schimbaţi poziţia Încercaţi să nu vă schimbaţi poziţia pe măsură ce realizaţi fotografiile, astfel încât să menţineţi acelaşi punct de observare. Utilizând vizorul optic cu camera ţinută aproape de ochi veţi menţineţi cu uşurinţă acelaşi punct de observare. De asemenea, puteţi încerca să utilizaţi un trepied pentru a menţine camera în acelaşi loc.

Nu utilizaţi lentile de deformare Lentilele de deformare de tip ochi de peşte sau de alt tip pot interfera cu Photomerge.

***Notă:** Photoshop CS4 acceptă corecţiile pentru ochi de peşte la crearea de panorame pentru imaginile luate cu obiective în ochi de peşte. Utilizaţi opţiunea Auto în acest caz.*

Menţineţi aceeaşi expunere Evitaţi să utilizaţi bliţul în anumite fotografii şi utilizaţi-l în altele. Funcţiile de amestecare din Photomerge facilitează uniformizarea expunerilor diferite, dar diferenţele extreme fac alinierea dificilă. Anumite camere digitale îşi modifică automat setările de expunere pe măsură ce realizaţi fotografiile, aşadar este posibil să aveţi nevoie să verificaţi setările camerei pentru a vă asigura că toate imaginile au aceeaşi expunere.

Creare unei compoziţii Photomerge

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Fişier > Automat > Photomerge.
- În Adobe® Bridge CS4, selectaţi Instrumente> Photoshop > Photomerge din bara de meniuri Bridge. Săriţi la etapa 5.

***Notă:** În Bridge, prin selectarea comenzii Photomerge, se utilizează toate imaginile afişate momentan în Bridge. Dacă doriţi să utilizaţi numai anumite imagini, selectaţi-le înainte de a alege comanda Photomerge.*

2 Sub Fişiere sursă în caseta de dialog Photomerge, selectaţi una din opţiunile următoare din meniul Utilizare:

Fişiere Generează compoziţia Photomerge utilizând fişiere individuale.

Dosar Utilizează toate imaginile stocate într-un dosar pentru a crea compoziţia Photomerge.

3 Specificaţi imaginile de utilizat prin efectuarea unei din următoarele acţiuni:

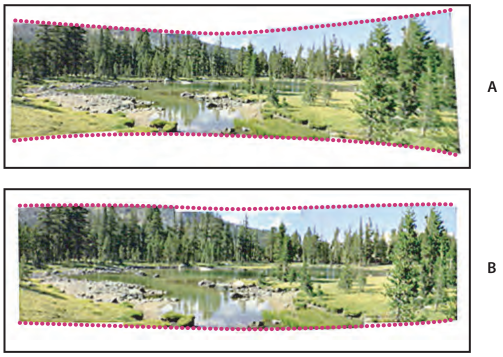
- Pentru a selecta fişiere imagine sau un dosar cu imagini, faceţi clic pe butonul Parcurgere şi navigaţi către fişiere sau dosar.
- Pentru a utiliza imaginile deschise curent în Photoshop, faceţi clic pe Adăugare fişiere deschise.
- Pentru a elimina imagini din lista Fişier sursă, selectaţi fişierul şi faceţi clic pe butonul Eliminare.

4 Selectaţi o opţiune de machetare:

Auto Photoshop analizează imaginile sursă şi le aplică macheta Perspectivă, Cilindric sau Sferic, în funcţie de cea care produce un rezultat mai bun pentru Photomerge.

Perspectivă Creează o compoziţie consecventă, desemnând una dintre imaginile sursă (în mod implicit, imaginea din mijloc) ca imagine de referinţă. Celelalte imagini sunt transformate apoi (repoziţionate, întinse sau înclinate, dacă este necesar), astfel încât conţinutul suprapus pe straturi este asociat.

Cilindric Reduce distorsiunea de tip “papion” care poate surveni cu macheta Perspectivă, prin afişarea imaginilor individuale ca un cilindru nedesfăşurat. Totuşi, conţinutul suprapus peste fişiere este asociat. Imaginea de referinţă este plasată la centru. Plasarea în centru a imaginii de referinţă este cea mai recomandată pentru panoramele late.



Aplicarea mapării cilindrice
***A.** Iniţial **B.** Opţiunea Mapare cilindrică aplicată*

Sferic Aliniază şi transformă imaginile ca şi cum ar fi utilizate pentru maparea interiorului unei sfere. Dacă aţi luat o serie de imagini care acoperă 360 de grade, utilizaţi această opţiune pentru panoramele de 360 de grade. Puteţi utiliza opţiunea Sferic şi pentru a produce rezultate panoramice deosebite cu alte seturi de fişiere.

Colaj Aliniază straturile şi potriveşte conţinutul suprapus, transformând (rotire sau scalare) orice tip de straturi sursă.

Repoziţionare Aliniază straturile şi asociază conţinutul suprapus, dar nu transformă (întinde sau înclină) niciunul dintre straturile sursă.

5 Alegeţi oricare dintre următoarele opţiuni:

Amestecare imagini împreună Găseşte bordurile optime între imagini şi creează îmbinări bazate pe respectivele borduri pentru a se potrivi cromatic cu imaginile. Cu opţiunea Amestecare imagini împreună dezactivată, este efectuată o simplă amestecare rectangulară. Această soluţie este de preferat dacă intenţionaţi să retuşaţi manual măştile de amestecare.

Înlăturare vignetă Îndepărtează şi efectuează o compensare a expunerii în imaginile cu margini întunecate din cauza unor defecte ale obiectivului sau a unei umbriri neadecvate a acestuia.

Corectare deformare geometrică Compensează deformarea de tip cilindru, pernă sau ochi de peşte.

6 Faceţi clic pe OK.

Photoshop creează o imagine cu multe straturi din imaginile sursă, adăugând măşti de strat după cum este necesar pentru a crea o amestecare optimă unde imaginile se suprapun. Puteţi edita măştile de strat sau puteţi adăuga straturi de ajustare pentru a optimiza diferitele zone ale panoramei.

Crearea panoramelor de 360 de grade

(numai Photoshop Extended) Puteţi utiliza caracteristicile 3D pentru a crea o panoramă de împachetare de 360 de grade. Mai întâi, îmbinaţi imaginile pentru a crea o panoramă, apoi utilizaţi comanda Panoramă sferică să împachetaţi panorama pentru a fi continuă. Puteţi utiliza fluxul de lucru Aliniere automată straturi sau Photomerge pentru a îmbina panorama. Cu Photomerge sunt mai puţini paşi de urmat. Fluxul de lucru Aliniere automată straturi oferă mai mult control, datorită feedbackului suplimentar din jurul metadatelor şi corecţiilor de lentile, precum şi posibilitatea de a efectua separat aliniere şi amestecare.

Asiguraţi-vă că fotografiaţi un „cerc complet“ de imagini suprapuse suficient. Se obţin rezultate mai bune la îmbinarea panoramei, dacă fotografierea se realizează cu rotator şi trepied.

Pentru un clip video despre utilizarea opţiunilor Aliniere automată şi Amestecare automată pentru a crea panorame şi a mări adâncimea câmpului şi despre utilizarea scalării în funcţie de conţinut, consultaţi www.adobe.com/go/lrvid4120_ro.

Consultaţi şi

"Crearea formelor 3D" la pagina 633

Crearea panoramelor de 360 de grade utilizând Aliniere automată straturi

Următoarea procedură funcţionează numai cu Adobe® Photoshop® CS4 Extended.

1 Selectaţi Fişier > Scripturi > Încărcare fişiere în stivă.

2 În caseta de dialog Încărcare straturi, selectaţi Fişiere sau Dosare din meniul Utilizare, apoi răsfoiţi pentru a localiza fişierele pe care doriţi să le utilizaţi. Faceţi clic pe OK când aţi terminat.

Nu includeţi imagini care acoperă partea superioară (zenit) sau inferioară (nadir) a scenei. Veţi adăuga aceste imagini ulterior.

3 Selectaţi toate straturile din panoul Straturi, apoi selectaţi Editare > Aliniere automată straturi.

4 În caseta de dialog Aliniere automată straturi, selectaţi fie Automat, fie Sferic pentru Proiecţie.

5 (Opţional) Selectaţi Eliminare vignete sau Deformare geometrică pentru Corecţie lentile.

Photoshop utilizează metadatele lentilelor pentru a detecta automat dacă aţi fotografiat cu lentile ochi de peşte. În cazul în care sunt detectate lentile ochi de peşte, opţiunea Corecţie deformare geometrică este selectată automat.

6 Faceţi clic pe OK.

7 Selectaţi Editare > Amestecare automată straturi.

8 În caseta de dialog Amestecare automată straturi, selectaţi Panoramă pentru Metodă de amestec, selectaţi opţiunea Tonuri şi culori unitare, apoi faceţi clic pe OK.

Pot fi pixeli transparenţi pe marginile imaginii panoramice. Aceştia pot împiedica împachetarea corectă a panoramei finale de 360 de grade. Puteţi decupa pixelii sau puteţi utiliza filtrul Decalaj pentru a identifica şi elimina pixelii.

9 Selectaţi 3D > Formă nouă din strat > Panoramă sferică.

10 (Opţional) Adăugaţi manual imaginile superioare şi inferioare în sferă. De asemenea, puteţi picta orice pixeli transparenţi rămaşi în stratul de panoramă sferică 3D.

Crearea panoramelor de 360 de grade utilizând Photomerge

Următoarea procedură funcţionează numai cu Adobe® Photoshop® CS4 Extended.

1 Selectaţi Fişier > Automat > Photomerge.

2 Adăugaţi imaginile pe care doriţi să le utilizaţi în caseta de dialog Photomerge.

Nu includeţi imagini care acoperă partea superioară (zenit) sau inferioară (nadir) a scenei. Veţi adăuga aceste imagini ulterior.

3 Selectaţi Sferic pentru Machetă.

Dacă aţi fotografiat cu lentile ochi de peşte, este recomandat să selectaţi Automat pentru Machetă şi să selectaţi, de asemenea, opţiunea Corecţie deformare geometrică.

4 (Opţional) Selectaţi Eliminare vignete sau Deformare geometrică pentru Corecţie lentile.

5 Faceţi clic pe OK.

Pot fi pixeli transparenţi pe marginile imaginii panoramice. Aceştia pot împiedica împachetarea corectă a panoramei finale de 360 de grade. Puteţi decupa pixelii sau puteţi utiliza filtrul Decalaj pentru a identifica şi elimina pixelii.

6 Selectaţi 3D > Formă nouă din strat > Panoramă sferică.

7 (Opţional) Adăugaţi manual imaginile superioare şi inferioare în sferă. De asemenea, puteţi picta orice pixeli transparenţi rămaşi în stratul de panoramă sferică 3D.

Capitolul 9: Selectarea şi mascarea

Dacă doriţi să aplicaţi modificări unor porţiuni ale imaginii, mai întâi trebuie să selectaţi pixelii care alcătuiesc acele porţiuni. Selectaţi pixeli în Adobe Photoshop CS4 utilizând instrumentele de selectare sau pictând pe o mască şi încărcând masca drept selecţie. Pentru a selecta şi lucra cu obiecte vectoriale în Photoshop, utilizaţi instrumentele de selectare şi formă ale peniţei. Acest capitol se referă la instrumentele si tehnicile de selectare a pixelilor.

Efectuarea selecţiilor

Despre selectarea pixelilor

O*selecţie* izolează una sau mai multe părţi din imagine. Selectând anumite zone, puteţi edita şi aplica efecte şi filtre unor porţiuni din imagine, în acelaşi timp lăsând intacte zonele neselectate.

Photoshop furnizează seturi separate de instrumente pentru a efectua selecţii de raster şi de date vectoriale. De exemplu, pentru a selecta pixeli, puteţi utiliza instrumentele pentru cadrul de selecţie sau instrumentele pentru lasou. Puteţi utiliza comenzile din meniul Selectare pentru a selecta toţi pixelii, pentru a deselecta sau a reselecta.

Pentru a selecta date vectoriale, puteţi utiliza instrumentele Peniţă sau Formă, care realizează contururi vectoriale precise denumite *trasee*. Puteţi converti traseele în selecţii sau selecţiile în trasee.

Selecţiile pot fi copiate, deplasate şi lipite sau salvate şi stocate într-un *canal alfa*. Canalele alfa stochează selecţiile sub formă de imagini în tonuri de gri denumite *măşti*. O mască este asemeni opusului unei selecţii: acoperă partea neselectată a imaginii şi o protejează de orice editare sau manipulare pe care o aplicaţi. Puteţi converti la loc într-o selecţie o mască stocată, încărcând canalul alfa într-o imagine.

Notă: *Pentru a selecta o anumită culoare sau un interval de culori dintr-o imagine întreagă sau dintr-o zonă selectată, puteţi utiliza comanda Gamă culoare.*

Consultaţi şi

“Despre măşti şi canale alfa” la pagina 289

“Crearea şi editarea măştilor de canale alfa” la pagina 294

“Convertirea traseelor în chenare de selecţie” la pagina 409

“Galeria instrumentelor de selecţie” la pagina 20

Selectarea, deselectarea şi reselectarea pixelilor

Puteţi selecta toţi pixelii vizibili de pe un strat sau deselecta toţi pixelii selectaţi.

Dacă un instrument nu funcţionează cum trebuie, e posibil să aveţi o selecţie ascunsă. Utilizaţi comanda Deselectare şi încercaţi din nou instrumentul.

Selectarea tuturor pixelilor de pe un strat din limitele canavalei

1. Selectaţi stratul din panoul Straturi.
2. Selectaţi Selectare > Toate.

Deselectarea selecţiilor

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Selectare > Deselectare.
- Dacă utilizaţi instrumentul Cadru de selecţie dreptunghi, instrumentul Cadru de selecţie eliptic sau instrumentul Lasou, faceţi clic oriunde în imagine în afara suprafeţei selectate.

Reselectarea celei mai recente selecţii

❖ Selectaţi Selectare > Reselectare.

Selectarea cu instrumentele cadru de selecţie

Instrumentele cadru de selecţie vă permit să selectaţi dreptunghiuri, elipse şi rânduri şi coloane de 1 pixel.

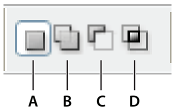
1 Selectaţi un instrument cadru de selecţie:

Cadru de selecţie dreptunghiular Efectuează o selecţie dreptunghiulară (sau pătrată, dacă este utilizat cu tasta Shift).

Cadru de selecţie eliptic Efectuează o selecţie eliptică (sau rotundă, dacă este utilizat cu tasta Shift).

Cadru de selecţie rând unic **sau coloană unică** Defineşte chenarul ca fiind un rând sau o coloană de 1 pixel.

2 Specificaţi una dintre opţiunile de selecţie din bara de opţiuni.



Opţiuni de selecţie
***A.** Nou **B.** Adăugare La **C.** Scădere din **D.** Intersectare cu*

3 Specificaţi o setare de contur progresiv din bara de opţiuni. Dezactivaţi antialiasul pentru instrumentul Cadru de selecţie eliptic. Consultaţi "Atenuarea muchiilor selecţiilor" la pagina 278.

4 Selectaţi un stil din bara de opţiuni pentru instrumentul Cadru de selecţie dreptunghiular sau Cadru de selecţie eliptic:

Normal Determină proporţiile cadrului de selecţie prin tragere.

Proporţie fixă Setează o proporţie înălţime-lăţime. Introduceţi valori (valorile cu zecimale sunt permise) pentru proporţia dimensiunilor. De exemplu, pentru a trasa un cadru de selecţie dublu în lăţime faţă de înălţime, introduceţi 2 pentru lăţime şi 1 pentru înălţime.

Dimensiune fixă Specifică valorile setate pentru înălţimea şi lăţimea cadrului de selecţie. Introduceţi valorile pixelilor sub formă de numere întregi.

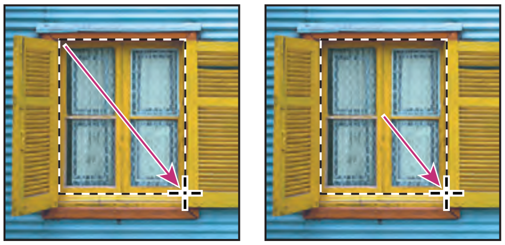
În afară de pixeli (px), puteţi utiliza şi unităţi concrete, ca inci (in) sau centimetri (cm) pentru valorile înălţimii şi lăţimii.

5 Pentru alinierea selecţiei la ghidaje, o grilă, felii sau limitele documentului, efectuaţi una din următoarele acţiuni pentru a ajusta poziţia selecţiei:

- Selectaţi Vizualizare > Ajustare sau Vizualizare > Toleranţă ajustare şi alegeţi o comandă din submeniu. Selecţia cadrului de selecţie poate fi ajustată la o limită a documentului sau la o varietate de Bonusuri Photoshop, controlate în submeniul Toleranţă ajustare.

6 Efectuaţi una din următoarele acţiuni pentru e efectua o selecţie:

- Cu ajutorul instrumentului Cadru de selecţie dreptunghiular sau Cadru de selecţie eliptic, trageţi cu mouse-ul peste suprafaţa pe care doriţi să o selectaţi.
- Ţineţi apăsată tasta Shift în timp ce trageţi pentru a constrânge cadrul de selecţie la un pătrat sau cerc (eliberaţi butonul mouse-ului înainte de a elibera tasta Shift, pentru a păstra neschimbată forma selecţiei).
- Pentru a trage un cadru de selecţie din centrul său, ţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) după ce aţi început să trageţi.



Tragerea unui cadru de selecţie din colţul unei imagini (stânga) şi din centrul unei imagini (dreapta), apăsând tasta Alt/Option în timp ce trageţi

- Cu ajutorul instrumentului Cadru de selecţie rând unic sau coloană unică, faceţi clic lângă zona pe care doriţi s-o selectaţi, apoi trageţi cadrul de selecţie până la locaţia exactă. Dacă nu este vizibil niciun cadru de selecţie, măriţi vizualizarea imaginii.

Pentru a repoziţiona un cadru de selecţie dreptunghiular sau eliptic, mai întâi trageţi cu mouse-ul pentru a crea chenarul selecţiei, fără să apăsaţi butonul mouse-ului. Apoi ţineţi apăsată tasta Space şi continuaţi să trageţi. Eliberaţi tasta Space, dar păstraţi butonul mouse-ului neapăsat, dacă trebuie să ajustaţi în continuare chenarul selecţiei.

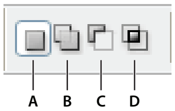
Selectarea cu instrumentul Lasou

Instrumentul Lasou este util pentru a desena segmente libere ale chenarului unei selecţii.

1 Selectaţi instrumentul Lasou și selectaţi opţiuni.

2 Trageţi pentru a desena un chenar de selecţie liber.

3 Specificaţi una dintre opţiunile de selecţie din bara de opţiuni.



Opţiuni de selecţie
A. *Nou* ***B.*** *Adăugare La* ***C.*** *Scădere din* ***D.*** *Intersectare cu*

4 (Opţional) Setaţi contur progresiv şi antialias în bara de opţiuni. Consultaţi “Atenuarea muchiilor selecţiilor” la pagina 278.

5 Pentru a desena un chenar de selecţie cu muchii drepte când nu sunt selectaţi alţi pixeli, apăsaţi tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceţi clic la începutul şi la capătul segmentelor. Puteţi comuta între desenarea cu mâna şi segmentele cu muchii drepte.

6 Pentru a şterge segmente desenate recent, ţineţi apăsată tasta Ştergere până ştergeţi punctele de fixare pentru segmentul dorit.

7 Pentru a închide chenarul selecţiei, eliberaţi mouse-ul fără să apăsaţi tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS).

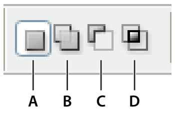
8 (Opţional) Faceţi clic pe Rafinare muchie pentru a ajusta suplimentar limita selecţiei sau a vizualiza selecţia pe diferite fundaluri sau sub formă de mască. Consultaţi “Rafinarea muchiilor selecţiei” la pagina 277.

Selectarea cu instrumentul Lasou poligonal

Instrumentul Lasou poligonal este util la desenarea segmentelor cu muchii drepte ale chenarului unei selecţii.

1 Selectaţi instrumentul Lasou Poligonal şi selectaţi opţiuni.

2 Specificaţi una dintre opţiunile de selecţie din bara de opţiuni.



Opţiuni de selecţie
***A.** Nou **B.** Adăugare La **C.** Scădere din **D.** Intersectare cu*

3 (Opţional) Setaţi contur progresiv şi antialias în bara de opţiuni. Consultaţi “Atenuarea muchiilor selecţiilor” la pagina 278.

4 Faceţi clic în imagine pentru a seta punctul de pornire.

5 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a desena un segment drept, poziţionaţi cursorul unde doriţi să se termine primul segment drept şi faceţi clic. Continuaţi să faceţi clic pentru a seta capetele segmentelor următoare.
- Pentru a desena o linie dreaptă la un multiplu de 45°, ţineţi apăsată tasta Shift în timp ce vă mutaţi pentru a face clic pe următorul segment.
- Pentru a desena de mână un segment, ţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi. Când aţi terminat, eliberaţi tasta Alt sau Option şi butonul mouse-ului.
- Pentru a şterge segmente drepte desenate recent, apăsaţi tasta Ştergere.

6 Închideţi chenarul selecţiei:

- Poziţionaţi cursorul instrumentului Lasou poligonal pe punctul de pornire (este afişat un cerc închis lângă cursor) şi faceţi clic.
- În cazul în care cursorul nu este pe punctul de pornire, faceţi dublu clic pe cursorul instrumentului Lasou poligonal sau apăsaţi Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS).

7 (Opţional) Faceţi clic pe Rafinare muchie pentru a ajusta suplimentar limita selecţiei sau a vizualiza selecţia pe diferite fundaluri sau sub formă de mască. Consultaţi “Rafinarea muchiilor selecţiei” la pagina 277.

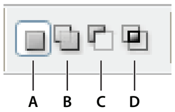
Selectarea cu instrumentul Lasou Magnetic

Când utilizaţi instrumentul Lasou Magnetic , chenarul se ajustează la muchiile suprafeţelor definite în imagine. Instrumentul Lasou Magnetic nu este disponibil pentru imaginile cu 32 de biţi pe canal.

Instrumentul Lasou Magnetic este util în special pentru selectarea rapidă a obiectelor cu muchii complexe pe fundale cu contrast puternic.

1 Selectaţi instrumentul Lasou Magnetic.

2 Specificaţi una dintre opţiunile de selecţie din bara de opţiuni.



Opţiuni de selecţie
A. *Nou* ***B.*** *Adăugare La* ***C.*** *Scădere din* ***D.*** *Intersectare cu*

3 (Opţional) Setaţi contur progresiv şi antialias în bara de opţiuni. Consultaţi “Atenuarea muchiilor selecţiilor” la pagina 278.

4 Setaţi una dintre aceste opţiuni:

Lăţime Pentru a specifica o lăţime de detectare, introduceţi o valoare în pixeli pentru Lăţime. Instrumentul Lasou magnetic detectează muchiile numai în limita distanţei specificate de la cursor.

Pentru a schimba cursorul lasoului astfel încât să indice lăţimea lasoului, apăsaţi tasta Caps Lock. Puteţi schimba cursorul în timp ce instrumentul este selectat, dar nu este în curs de utilizare. Apăsaţi tasta paranteză dreaptă dreapta (]) pentru a mări lăţimea muchiei Lasoului magnetic cu 1 pixel; apăsaţi tasta paranteză dreaptă stânga ([) pentru a micşora lăţimea cu 1 pixel.

Contrast Pentru a specifica sensibilitatea lasoului faţă de muchiile din imagine, introduceţi o valoare între 1% şi 100% pentru Contrast. O valoare mai mare detectează numai muchiile care contrastează puternic cu zonele învecinate; o valoare mai mică detectează muchiile cu contrast mai mic.

Frecvenţă Pentru a specifica rata cu care lasoul setează punctele de fixare, introduceţi o valoare între 0 şi 100 pentru Frecvenţă. O valoare mai mare ancorează mai rapid chenarul selecţiei.

Într-o imagine cu muchii bine conturate, încercaţi un contrast cu lăţime şi muchie mai mare şi trasaţi chenarul brut. Într-o imagine cu muchii mai necontrastante, încercaţi un contrast cu lăţime şi muchii mai mici şi trasaţi chenarul mai precis.

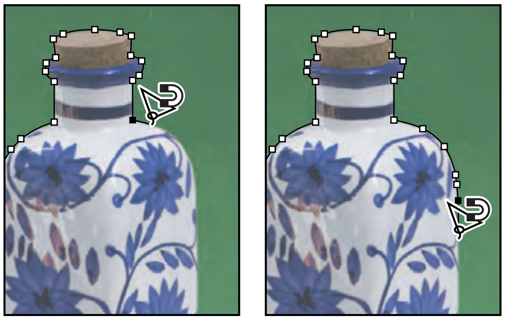
Presiune stilou Dacă lucraţi cu o tabletă cu stilou, selectaţi sau deselectaţi opţiunea Presiune stilou. Când opţiunea este selectată, creşterea presiunii stiloului micşorează lăţimea muchiei.

5 Faceţi clic în imagine pentru a seta primul punct de fixare. Punctele de fixare ancorează chenarul selecţiei.

6 Pentru a desena de mână un segment, eliberaţi sau lăsaţi neapăsat butonul mouse-ului, apoi mutaţi cursorul de-a lungul muchiei pe care doriţi s-o trasaţi.

Cel mai recent segment al limitei selecţiei rămâne activ. În timp ce mişcaţi cursorul, segmentul activ se ajustează la cea mai puternică muchie din imagine, pe baza lăţimii de detectare setate în bara de opţiuni. Periodic, instrumentul Lasou magnetic adaugă puncte de fixare la chenarul selecţiei pentru a ancora segmentele anterioare.

7 În cazul în care chenarul nu se ajustează la muchia dorită, faceţi clic o dată pentru a adăuga manual un punct de fixare. Continuaţi să trasaţi muchia şi adăugaţi puncte de fixare după cum este necesar.



Punctele de fixare ancorează chenarul selecţiei de muchii

8 Pentru a comuta temporar la celelalte instrumente lasou, efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a activa instrumentul Lasou, ţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi în timp ce ţineţi butonul mouse-ului neapăsat.
- Pentru a activa instrumentul Lasou poligonal, ţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceţi clic.

9 Pentru a şterge segmentele desenate şi punctele de fixare recente, apăsaţi tasta Ştergere până ştergeţi punctele de fixare pentru segmentul dorit.

10 Închideţi chenarul selecţiei:

- Pentru a închide chenarul cu un segment magnetic de mână, faceţi dublu clic sau apăsaţi Enter sau Return.
- Pentru a închide chenarul cu un segment drept, ţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceţi dublu clic.
- Pentru a închide chenarul, trageţi înapoi până la punctul de pornire şi faceţi clic.

11 (Opţional) Faceţi clic pe Rafinare muchie pentru a ajusta suplimentar limita selecţiei sau a vizualiza selecţia pe diferite fundaluri sau sub formă de mască. Consultaţi “Rafinarea muchiilor selecţiei” la pagina 277.

Selectarea cu instrumentul Selecţie rapidă

Puteţi utiliza instrumentul Selecţie rapidă pentru a “vopsi” rapid o selecţie utilizând un vârf de pensulă rotund ajustabil. În timp ce trageţi, selecţia se extinde spre exterior, caută automat şi urmăreşte muchiile definite din imagine.

1 Selectaţi instrumentul Selecţie rapidă .

2 În bara de opţiuni, faceţi clic pe una dintre opţiunile de selectare: Nou, Adăugare la sau Scădere din.

Creare este opţiunea prestabilită, dacă nu există nimic selectat. După realizarea selecţiei iniţiale, opţiunea se schimbă automat în Adăugare la.

3 Pentru a schimba dimensiunea vârfului pensulei instrumentului Selecţie rapidă, faceţi clic pe meniul Pensulă din bara de opţiuni şi introduceţi o dimensiune pentru pixel sau trageţi de glisorul Diametru. Utilizaţi opţiunile din meniul pop-up Dimensiune pentru ca dimensiunea vârfului pensulei să devină sensibilă la presiunea peniţei sau la rotiţa stiloului.

Când creaţi o selecţie, apăsaţi pe paranteză dreaptă dreapta (]) pentru a mări dimensiunea vârfului pensulei instrumentului Selecţie rapidă; apăsaţi pe paranteză stângă stânga ([) pentru a micşora dimensiunea vârfului pensulei.

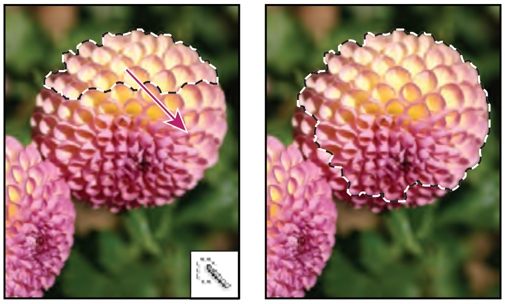
4 Selectaţi Opţiuni Selecţie Rapidă.

Eşantionare globală straturi Creează o selecţie pe baza tuturor straturilor în locul stratului selectat în mod curent.

Îmbunătăţire automată Reduce rugozitatea şi blocajul din limitele selecţiei. Opţiunea Îmbunătăţire automată direcţionează selecţia mai departe către muchiile imaginii şi aplică o parte din rafinamentul muchiilor pe care îl puteţi aplica manual din dialogul Rafinare muchie cu opţiunile Netezire, Contrast şi Rază.

5 Pictaţi în interiorul acelei părţi din imagine pe care doriţi să o selectaţi.

Selecţia se măreşte pe măsură ce pictaţi. Dacă actualizarea este lentă, continuaţi să trageţi pentru a permite finalizarea activităţii asupra selecţiei. Pe măsură ce pictaţi lângă muchiile unei forme, suprafaţa de selecţie se extinde pentru a urmări contururile muchiei formei.



Pictarea cu instrumentul Selecţie Rapidă pentru extinderea selecţiei

Dacă nu mai trageţi şi apoi faceţi clic sau trageţi cu mouse-ul într-o zonă alăturată, selecţia va continua să crească pentru a include suprafaţa nouă.

- Pentru a extrage dintr-o selecţie, faceţi clic pe opţiunea din bara de opţiuni Scădere din selecţie, apoi trageţi cu mouse-ul deasupra selecţiei existente.
- Pentru a comuta temporar între modurile de adăugare şi scădere, menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac).
- Pentru a schimba cursorul instrumentului, selectaţi Editare > Preferinţe > Cursoare > Cursoare pictură (Windows) sau Photoshop > Preferinţe > Cursoare > Cursoare pictură (Mac OS). Vârf pensulă normal afişează cursorul standard al instrumentului Selecţie Rapidă cu semnul plus sau minus care indică modul de selecţie.

6 (Opţional) Faceţi clic pe Rafinare muchie pentru a ajusta suplimentar limita selecţiei sau a vizualiza selecţia pe diferite fundaluri sau sub formă de mască. Consultaţi “Rafinarea muchiilor selecţiei” la pagina 277.

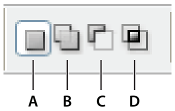
Selectarea cu instrumentul Baghetă magică

Instrumentul Baghetă magică permite selectarea unei suprafeţe intens colorate (de exemplu, o floare roşie) fără a fi necesar să-i trasaţi conturul. Specificaţi gama de culoare sau *toleranţa* pentru selectarea instrumentului Baghetă magică, pe baza similarităţii cu pixelul pe care faceţi clic.

Nu puteţi să utilizaţi instrumentul Baghetă magică pe o imagine în modul Bitmap sau pe imagini cu 32 de biţi pe canal.

1 Selectaţi instrumentul Baghetă magică .

2 Specificaţi una dintre opţiunile de selecţie din bara de opţiuni. Cursorul instrumentului Baghetă magică se schimbă în funcţie de opţiunea selectată.



Opţiuni de selecţie
A. *Nou* ***B.*** *Adăugare La* ***C.*** *Scădere din* ***D.*** *Intersectare cu*

3 În bara de opţiuni, specificaţi una din următoarele:

Toleranţă Determină similaritatea sau diferenţa dintre pixelii selectaţi. Introduceţi o valoare în pixeli, între 0 şi 255. O valoare scăzută selectează câteva culori foarte similare pixelului pe care faceţi clic. O valoare mai mare selectează o gamă de culori mai largă.

Antialias Creează o selecţie cu muchii mai netede.

Adiacent Selectează numai suprafeţele adiacente, utilizând aceleaşi culori. În caz contrar, sunt selectaţi toţi pixelii din întreaga imagine, utilizând aceleaşi culori selectate.

Eşantioane pentru toate straturile Selectează culori utilizând date din toate straturile vizibile. În caz contrar, instrumentul Baghetă magică selectează culori numai din stratul activ.

4 În imagine, faceţi clic pe culoarea pe care doriţi s-o selectaţi. Dacă este selectat Adiacenţi, sunt selectaţi toţi pixelii adiacenţi din intervalul de toleranţă. În caz contrar, sunt selectaţi toţi pixelii din intervalul de toleranţă.

5 (Opţional) Faceţi clic pe Rafinare muchie pentru a ajusta suplimentar limita selecţiei sau a vizualiza selecţia pe diferite fundaluri sau sub formă de mască. Consultaţi "Rafinarea muchiilor selecţiei" la pagina 277.

Selectarea unei game de culoare

Comanda Gamă culoare selectează o anumită culoare sau gamă de culoare dintr-o selecţie existentă sau dintr-o întreagă imagine. Dacă doriţi să înlocuiţi o selecţie, asiguraţi-vă că aţi deselectat totul înainte de a aplica această comandă. Comanda Gamă culoare nu este disponibilă pentru imaginile cu 32 de biţi pe canal.

Pentru a rafina o selecţie existentă, utilizaţi în mod repetat comanda Gamă culoare pentru a selecta un subset de culori. De exemplu, pentru a selecta zonele verzi dintr-o selecţie cyan, selectaţi Tonuri de cyan din caseta de dialog Gamă culoare şi faceţi clic pe OK. Apoi redeschideţi caseta de dialog Gamă culoare şi selectaţi Tonuri de verde. (Rezultatele sunt subtile, deoarece această tehnică selectează părţi de culori dintr-un mixaj de culori.)

1 Selectaţi Selectare > Gamă culoare.

Puteţi utiliza şi Gamă culoare pentru a îmbunătăţi o mască strat. Consultaţi secţiunea "Schimbarea opacităţii măştii sau rafinarea muchiilor" la pagina 345.

2 Alege instrumentul Culori eşantionate din meniul Selectare.

De asemenea, puteţi alege o culoare sau o gamă de tonuri din meniul Selectare, dar nu veţi putea ajusta selecţia. Opţiunea În afara gamei reproductibile funcţionează numai cu imagini RGB şi Lab. (O culoare din afara gamei reproductibile este o culoare RGB sau Lab care nu poate fi tipărită utilizând tipărirea cu procesare de culoare.)

Dacă doriţi să selectaţi mai multe game de culori din imagine, selectaţi Grupuri de culori localizate pentru a genera o selecţie mai exactă.

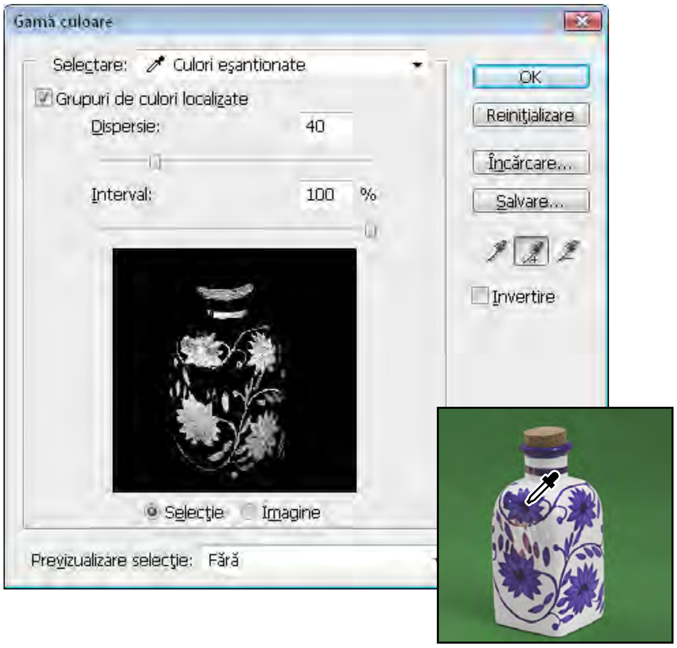
3 Selectaţi una dintre următoarele opţiuni de afişare:

Selecţie Previzualizează selecţia care va rezulta din culorile pe care le eşantionaţi din imagine. Suprafeţele albe sunt pixeli selectaţi, suprafeţele negre - pixeli neselectaţi, iar suprafeţele gri - pixeli parţial selectaţi.

Imagine Previzualizează întreaga imagine. De exemplu, este posibil să doriţi să realizaţi un eşantion dintr-o parte a imaginii care nu este pe ecran.

Pentru a comuta între previzualizările Imagine şi Selecţie din caseta de dialog Gamă culoare, apăsaţi tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS).

4 Poziţionaţi cursorul Pipetă peste imagine sau suprafaţa de previzualizare şi faceţi clic pentru a eşantiona culorile pe care doriţi să le includeţi.


Gamă culoare

Selectare: Culori eşantionate

☑ Grupuri de culori localizate

Dispersie: 40

Interval: 100 %

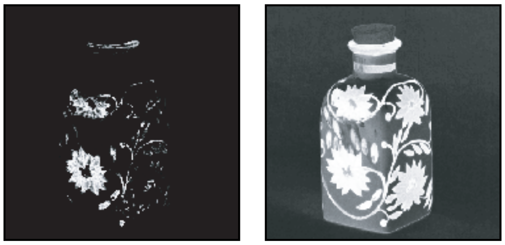
☐ Invertire

● Selecţie ○ Imagine

Previzualizare selecţie: Fără

Eşantionarea culorii

5 Ajustaţi gama de culori selectată utilizând glisorul Dispersie sau introducând o valoare. Setarea Dispersie controlează dimensiunea unei game de culori din selecţie şi măreşte sau scade numărul de pixeli selectaţi parţial (suprafeţele gri din previzualizarea selecţiei). Setaţi o valoare mică pentru Dispersie pentru a restrânge gama de culoare şi o valoare mai mare pentru a mări gama.



Dispersia mai mare măreşte selecţia

Dacă aţi selectat Grupuri de culori localizate, utilizaţi glisorul Interval pentru a controla depărtarea sau apropierea unei culori de punctele eşantion care trebuie incluse în selecţie. De exemplu, imaginea conţine o porţiune de flori galbene în prim plan şi în fundal, dar selectaţi doar florile din prim plan. Eşantionaţi culorile florilor din prim plan şi reduceţi intervalul pentru ca florile colorate identic din fundal să nu fie selectate.

6 Ajustaţi selecţia:

- Pentru a adăuga culori, selectaţi pipeta plus şi faceţi clic în suprafaţa sau imaginea de previzualizat.
- Pentru a înlătura culori, selectaţi pipeta minus şi faceţi clic în suprafaţa sau imaginea de previzualizat.

Pentru a activa temporar pipeta plus, ţineţi apăsată tasta Shift. Ţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pentru a activa temporar pipeta minus.

7 Pentru a previzualiza selecţia în fereastra imaginii, alegeţi o opţiune pentru Previzualizare selecţie.

8 Pentru a reveni la selecţia iniţială, ţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceţi clic pe Resetare.

9 Pentru a salva şi încărca setările gamei de culoare, utilizaţi butoanele Salvare şi Încărcare din caseta de dialog Gamă culoare pentru a salva şi reutiliza setările curente.

Notă: *Dacă vedeţi mesajul "Niciun pixel nu este selectat mai mult de 50%", chenarul selecţiei nu va fi vizibil. Este posibil să fi ales o preferinţă de culoare din meniul Selectare, de exemplu Tonuri de roşu, deşi imaginea nu conţinea nicio nuanţă de roşu cu saturaţie suficientă.*

Pentru un clip video despre realizarea selecţiilor, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0002_ro.

Ajustarea selecţiilor pixelilor

Deplasarea, ascunderea sau invertirea unei selecţii

Puteţi deplasa chenarul unei selecţii în jurul unei imagini, ascunde chenarul unei selecţii şi inverti o selecţie astfel încât partea din imagine neselectată anterior să fie selectată.

Notă: *Pentru a deplasa selecţia în sine, dar nu chenarul selecţiei, utilizaţi instrumentul Deplasare. Consultaţi "Deplasarea unei selecţii" la pagina 280.*

Consultaţi şi

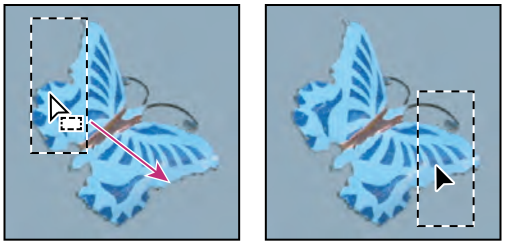
"Aplicarea transformărilor" la pagina 230

"Afişarea sau ascunderea Bonusurilor" la pagina 42

Deplasarea chenarului unei selecţii

1 Utilizând orice instrument de selecţie, selectaţi Selecţie nouă ▢ din bara de opţiuni şi poziţionaţi cursorul în interiorul chenarului selecţiei. Cursorul se schimbă ↖ pentru a indica faptul că puteţi deplasa selecţia.

2 Trageţi chenarul pentru a delimita o altă suprafaţă a imaginii. Puteţi trage chenarul unei selecţii parţial dincolo de limitele canavalei. Când îl trageţi la loc, chenarul iniţial apare intact. De asemenea, puteţi trage chenarul unei selecţii în fereastra altei imagini.



Chenarul iniţial al selecţiei (stânga) şi chenarul deplasat al selecţiei (dreapta)

Puteţi aplica transformări geometrice pentru a schimba forma chenarului unei selecţii.

Controlarea deplasării unei selecţii

- Pentru a păstra direcţia la multipli de 45°, începeţi să trageţi, apoi ţineţi apăsată tasta Shift în timp ce trageţi.
- Pentru a deplasa selecţia în trepte de 1 pixel, utilizaţi o tastă săgeată.
- Pentru a deplasa selecţia în trepte de 10 pixeli, ţineţi apăsată tasta Shift şi utilizaţi o tastă săgeată.

Ascunderea sau afişarea muchiilor selecţiei

Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Vizualizare > Bonusuri. Această comandă afişează sau ascunde muchiile selecţiei, grilele, traseele ţintă, feliile, adnotările, chenarele straturilor, numărul şi ghidajul inteligent.
- Selectaţi Vizualizare > Afişare > Muchii selecţie. Aceasta comută vizualizarea muchiilor selecţiei şi influenţează numai selecţia curentă. Muchiile selecţiei reapar când efectuaţi altă selecţie.

Selectarea părţilor neselectate dintr-o imagine

❖ Selectaţi Selectare > Invertire.

Puteţi utiliza această opţiune pentru a selecta un obiect plasat pe un fundal puternic colorat. Selectaţi fundalul utilizând instrumentul Baghetă magică, apoi inversaţi selecţia.

Ajustarea manuală a selecţiilor

Puteţi utiliza instrumentele de selecţie pentru a adăuga sau scădea din selecţiile de pixeli existente.

Înainte de a adăuga sau scădea manual dintr-o selecţie, puteţi dori să setaţi valorile conturului progresiv si ale antialiasului în bara de opţiuni la aceleaşi setări utilizate în selecţia originală.

Adăugarea la o selecţie sau selectarea unei suprafeţe suplimentare

1 Efectuaţi o selecţie.

2 Utilizând un instrument de selecţie, efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Selectaţi opţiunea Adăugare la selecţie din bara de opţiuni şi trageţi pentru a adăuga la selecţie.
- Ţineţi apăsată tasta Shift şi trageţi pentru a adăuga la selecţie.

Semnul plus apare lângă cursor în timp ce adăugaţi la o selecţie.

Scăderea dintr-o selecţie

1 Efectuaţi o selecţie.

2 Utilizând un instrument de selecţie, efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Selectaţi opţiunea Scădere din selecţie din bara de opţiuni şi trageţi cu mouse-ul pentru intersectare cu alte selecţii.
- Ţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi pentru a scădea altă selecţie.

Semnul minus apare lângă cursor în timp ce scădeţi dintr-o selecţie.

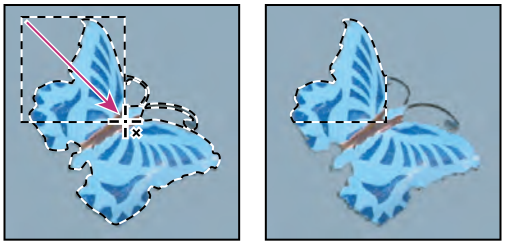
Selectarea numai a unei suprafeţe intersectate de alte selecţii

1 Efectuaţi o selecţie.

2 Utilizând un instrument de selecţie, efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Selectaţi opţiunea Intersectare cu selecţie din bara de opţiuni şi trageţi.
- Ţineţi apăsate tastele Alt+Shift (Windows) sau Option+Shift (Mac OS) şi trageţi peste porţiunea din selecţia iniţială pe care doriţi s-o selectaţi.

Un “x” apare lângă cursor în timp ce selectaţi o suprafaţă intersectată.



Selecţii intersectate

Expandarea sau restrângerea unei selecţii cu un anumit număr de pixeli

1 Utilizaţi un instrument de selectare pentru a efectua o selecţie.

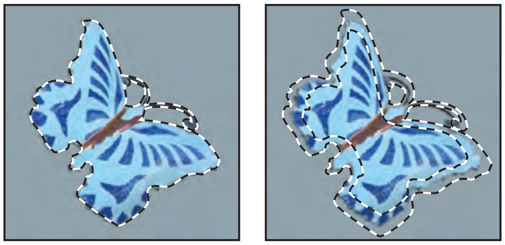
2 Selectaţi Selectare > Modificare > Expandare sau Restrângere.

3 Pentru Expandare cu sau Restrângere cu, introduceţi o valoare a pixelilor între 1 şi 100 şi faceţi clic pe OK.

Chenarul este mărit sau micşorat cu numărul de pixeli specificat. Nicio porţiune a chenarului selecţiei care se întinde de-a lungul marginii canavalei nu este afectată.

Crearea unei selecţii în jurul chenarului unei selecţii

Comanda Chenar vă permite să selectaţi o lăţime de pixeli dinăuntrul şi din afara chenarului unei selecţii existente. Aceasta poate fi utilă când trebuie să selectaţi un chenar sau o bandă de pixeli în jurul suprafeţei unei imagini, mai curând decât suprafaţa în sine, de exemplu pentru a curăţa un efect de halo din jurul unui obiect lipit.



Selecţia iniţială (stânga) şi după comanda Chenar: 5 pixeli (dreapta)

1 Utilizaţi un instrument de selectare pentru a efectua o selecţie.

2 Selectaţi Selectare > Modificare > Chenar.

3 Introduceţi o valoare între 1 şi 200 de pixeli pentru lăţimea chenarului noii selecţii şi faceţi clic pe OK.

Noua selecţie încadrează suprafaţa selectată iniţial şi este centrată pe chenarul selecţiei iniţiale. De exemplu, un chenar cu lăţimea de 20 de pixeli creează o nouă selecţie cu muchii rotunjite, care se întinde cu 10 pixeli înăuntrul chenarului selecţiei iniţiale şi cu 10 pixeli în afara acestuia.

Expandarea unei selecţii pentru a include suprafeţe cu culoare similară

Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Selectare > Creştere pentru a include toţi pixelii adiacenţi din interiorul intervalului de toleranţă specificat în opţiunile instrumentului Baghetă magică.
- Selectaţi Selectare > Similar pentru a include pixelii din imagine, nu numai cei adiacenţi, din intervalul de toleranţă.

Pentru a creşte selecţia cu trepte, alegeţi fiecare comandă de mai multe ori.

***Notă:** Nu puteţi să utilizaţi comenzile Creştere şi Similar pentru imagini în modul Bitmap sau pentru imagini cu 32 de biţi pe canal.*

Curăţarea pixelilor izolaţi dintr-o selecţie bazată pe culoare

1. Selectaţi Selectare > Modificare > Netezire.
2. Pentru Rază eşantion, introduceţi o valoare în pixeli între 1 şi 100 şi faceţi clic pe OK.

Pentru fiecare pixel din selecţie, Photoshop examinează pixelii din jurul lui, până la distanţa pe care o specificaţi în setarea razei. Dacă mai mult de jumătate din aceşti pixeli din jur sunt selectaţi, pixelul rămâne în selecţie, iar pixelii din jur neselectaţi sunt adăugaţi la selecţie. Dacă mai puţin de jumătate din pixelii din jur sunt selectaţi, pixelul este înlăturat din selecţie. Efectul general este reducerea plasturilor şi netezirea colţurilor ascuţite şi a liniilor zimţate din selecţie.

Rafinarea muchiilor selecţiei

Opţiunea Rafinare muchie îmbunătăţeşte calitatea muchiilor selecţiei şi vă permite să vizualizaţi selecţia pe diverse fundaluri pentru simplificarea editării.

Puteţi utiliza şi opţiunile Rafinare muchie pentru a rafina o mască strat. Consultaţi secţiunea "Schimbarea opacităţii măştii sau rafinarea muchiilor" la pagina 345.

1. Creaţi o selecţie cu orice instrument de selecţie.
2. Faceţi clic pe Rafinare muchie din bara de opţiuni a instrumentului de selecţie sau apăsaţi Selectare > Rafinare muchie pentru a seta opţiuni pentru ajustarea selecţiei:

Rază Stabileşte dimensiunea zonei din jurul limitei selecţiei în care survine rafinarea muchiilor. Creşteţi raza pentru a crea o limită a selecţiei mai precisă în zonele cu tranziţii atenuate sau detalii fine, cum ar fi cele din părul scurt, blană sau limitele neclare.

Contrast Clarifică muchiile selecţiei şi elimină artefactele neclare. Creşterea contrastului poate elimina zgomotul excesiv de lângă muchiile selecţiei cauzat de setarea ridicată pentru Rază.

Netezire Reduce zonele neregulate ("dealuri şi văi") din limita selecţiei pentru a crea un contur mai neted. Introduceţi o valoare sau deplasaţi glisorul de la 0 la 100.

Contur progresiv Creează o tranziţie cu muchii rotunjite între selecţie şi pixelii care o înconjoară. Introduceţi o valoare sau deplasaţi glisorul pentru a defini lăţimea muchiei cu contur progresiv de la 0 la 250 pixeli.

Restrângere/Expandare Reduce sau măreşte limita selecţiei. Introduceţi o valoare sau deplasaţi glisorul pentru seta valoarea de la 0 la 100% pentru expandare şi de la 0 la -100%, pentru restrângere. Foarte util pentru realizarea ajustărilor subtile ale selecţiilor cu muchii rotunjite. Reducerea selecţiei vă poate ajuta să eliminaţi culorile de fundal nedorite din muchiile selecţiilor.

Pentru imaginile în care culorile obiectului selectat diferă faţă de fundal, încercaţi să măriţi valoarea pentru Rază, aplicând Contrast pentru claritate muchii şi ajustând apoi glisorul Restrângere/Expandare. Pentru imaginile în tonuri de gri sau în care culorile obiectului selectat şi fundalul sunt foarte similare, încercaţi mai întâi opţiunea Netezire, apoi Contur progresiv şi apoi Restrângere/Expandare.

3. Faceţi clic pe pictograma Vizualizare selecţie pentru a schimba modurile de vizualizare. Faceţi clic pe Descriere pentru a vizualiza informaţii despre fiecare mod.

- Selectaţi sau deselectaţi Previzualizare pentru a activa sau a dezactiva previzualizarea rafinării muchiilor.
- Faceţi clic pe instrumentul Zoom pentru apropiere sau depărtare în timpul ajustării selecţiei.

- Utilizaţi instrumentul Mână pentru a repoziţiona imaginea.

Faceţi dublu clic pe pictograma modului Previzualizare mască rapidă pentru a schimba culoarea măştii sau opacitatea.

4 Pentru a salva ajustările selecţiei, faceţi clic pe OK.

Atenuarea muchiilor selecţiilor

Puteţi netezi muchiile dure ale unei selecţii cu ajutorul antialiasului şi al conturului progresiv.

Antialias Netezeşte muchiile zimţate ale unei selecţii, netezind tranziţia culorilor dintre pixelii muchiei şi pixelii din fundal. Deoarece numai pixelii muchiei se schimbă, nu se pierde niciun detaliu. Antialiasul este util la tăierea, copierea şi lipirea selecţiilor pentru a crea imagini compozite.

Antialiasul este util pentru instrumentul Lasou, instrumentul Lasou poligonal, instrumentul Lasou magnetic, instrumentul Cadru de selecţie eliptic şi instrumentul Baghetă magică. (Selectaţi un instrument pentru afişarea barei de opţiuni a acestuia.)

***Notă:** Trebuie să specificaţi această opţiune înainte de a utiliza aceste instrumente. După efectuarea unei selecţii, nu mai puteţi adăuga antialias.*

Contur progresiv Face neclare muchiile, creând o limită de tranziţie între selecţie şi pixelii din jur. Această neclaritate poate provoca anumite pierderi de detalii la muchia selecţiei.

Puteţi defini conturul progresiv pentru instrumentul Cadru de selecţie, instrumentul Lasou, instrumentul Lasou poligonal, instrumentul Lasou magnetic în timp ce utilizaţi instrumentul sau puteţi adăuga contur progresiv la o selecţie existentă.

***Notă:** Efectele de contur progresiv devin vizibile numai după ce deplasaţi, tăiaţi, copiaţi sau umpleţi selecţia.*

Selectarea pixelilor utilizând antialiasul

1 Selectaţi instrumentul Lasou, Lasou poligonal, Lasou magnetic, Cadru de selecţie eliptic sau Baghetă magică.

2 Selectaţi Antialias din bara de opţiuni.

Definirea unei muchii cu contur progresiv pentru un instrument de selectare

1 Selectaţi oricare dintre instrumentele Lasou sau Cadru de selecţie

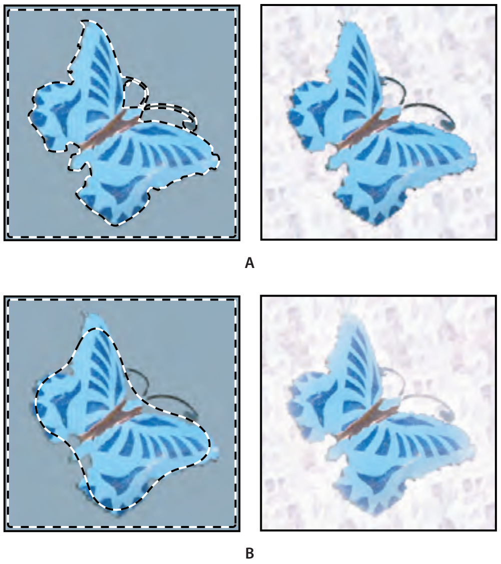
2 Introduceţi o valoare pentru Contur progresiv în bara de opţiuni. Această valoare defineşte lăţimea muchiei cu contur progresiv şi poate varia între 0 şi 250 de pixeli.

Definirea unei muchii cu contur progresiv pentru o selecţie existentă

1 Selectaţi Selectare > Modificare > Contur progresiv.

2 Introduceţi o valoare pentru Rază contur progresiv şi faceţi clic pe OK.

***Notă:** O selecţie mică, efectuată cu o rază a conturului progresiv mare, poate fi atât de subţire încât muchiile sale să fie invizibile şi, deci, neselectabile. Dacă vedeţi mesajul “Niciun pixel nu este selectat mai mult de 50%”, fie micşoraţi raza conturului progresiv, fie măriţi dimensiunea selecţiei. Sau faceţi clic pe OK pentru a accepta masca la setarea curentă şi creaţi o selecţie în care nu puteţi vedea muchiile.*



Selecția fără contur progresiv și cu contur progresiv.
***A.** Selecția fără contur progresiv, aceeași selecție umplută cu tipar* ***B.** Selecția cu contur progresiv, aceeași selecție umplută cu tipar*

Înlăturarea pixelilor franjurați dintr-o selecție

Când deplasați sau lipiți o selecție antialias, unii dintre pixelii din jurul chenarului selecției sunt incluși în selecție. Aceasta poate provoca o franjurare sau halo în jurul muchiilor selecției lipite. Aceste comenzi de mătuire vă permit să editați pixelii nedoriți ai muchiilor:

- Defranjurarea înlocuiește culoarea pixelilor franjurați cu culoarea pixelilor aflați mai în interiorul selecției, care nu conțin culoarea de fundal.
- Opțiunile Înlăturare mătuire neagră și Înlăturare mătuire albă sunt utile când o selecție este antialias pe un fundal alb sau negru și doriți să o lipiți pe un fundal diferit. De exemplu, textul negru antialias de pe un fundal alb are pixeli gri la muchii, care sunt vizibili pe un fundal colorat.

De asemenea, puteți înlătura suprafețele franjurate utilizând glisoarele Amestecare avansată din caseta de dialog Stiluri strat, pentru a înlătura sau a face transparente suprafețe din strat. În acest caz, veți face transparente suprafețele negre sau albe. Apăsați Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe glisoare pentru a le separa; separarea glisoarelor vă permite să înlăturați pixelii franjurați și să obțineți o muchie netedă.

Scăderea franjurării dintr-o selecție

1. Selectați Strat > Mătuire > Defranjurare.
2. Introduceți o valoare în caseta Lățime pentru a specifica suprafața în care să căutați pixelii de înlocuire. În majoritatea cazurilor, o distanță de 1 sau 2 pixeli este suficientă.
3. Faceți clic pe OK.

Înlăturarea unei mătuiri dintr-o selecție

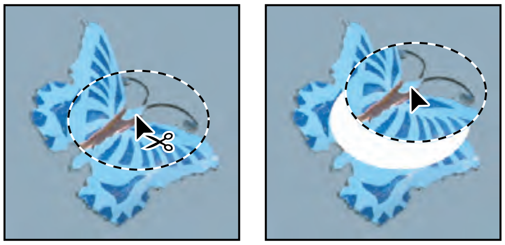
❖ Selectați Strat > Mătuire > Înlăturarea mătuire neagră sau Strat > Mătuire > Înlăturare mătuire albă.

Deplasarea şi copierea pixelilor selectaţi

Deplasarea unei selecţii

1 Selectaţi instrumentul Deplasare ▸✥ .

2 Deplasaţi cursorul în interiorul chenarului selecţiei şi trageţi selecţia într-o poziţie nouă. Dacă aţi selectat mai multe suprafeţe, sunt deplasate toate în timp ce trageţi.



Selecţia iniţială (stânga) şi după ce selecţia a fost deplasată cu instrumentul Deplasare (dreapta)

Copierea selecţiilor

Puteţi utiliza instrumentul Deplasare pentru a copia selecţii în timp ce le trageţi în sau între imagini sau puteţi copia şi deplasa selecţii utilizând comenzile Copiere, Copiere fuzionată, Tăiere şi Lipire. Tragerea cu instrumentul Deplasare economiseşte memorie, deoarece stocarea temporară nu este utilizată ca la comenzile Copiere, Copiere fuzionată, Tăiere şi Lipire.

Copiere Copiază suprafaţa selectată în stratul activ

Copiere fuzionată Efectuează o copie fuzionată a tuturor straturilor vizibile din suprafaţa selectată.

Lipire Lipeşte o selecţie tăiată sau copiată în altă parte a imaginii sau în altă imagine, ca strat nou. Dacă aveţi o selecţie, comanda Lipire plasează selecţia copiată peste selecţia curentă. Fără o selecţie activă, comanda Lipire plasează selecţia copiată în mijlocul suprafeţei vizualizate.

Lipire în Lipeşte o selecţie tăiată sau copiată în altă selecţie din aceeaşi imagine sau în altă imagine Selecţia sursă este lipită pe un nou strat, iar chenarul selecţiei destinaţie este convertit la o mască de strat.

Când o selecţie sau un strat este lipit între imagini cu rezoluţii diferite, datele lipite păstrează dimensiunile în pixeli. Din acest motiv, porţiunea lipită apare disproporţionată faţă de imaginea nouă. Utilizaţi comanda Dimensiune imagine pentru a face ca imaginea sursă şi destinaţie să aibă aceeaşi rezoluţie înainte de copiere şi lipire sau utilizaţi comanda Transformare liberă pentru a redimensiona conţinutul lipit.

În funcţie de setările de gestionare a culorilor şi de profilul de culoare asociat fişierului (sau de datele importate), puteţi fi solicitat să specificaţi modul de tratare a informaţiilor de culoare din fişier (sau a datelor importate).

Consultaţi şi

"Despre măştile de strat şi vectoriale" la pagina 343

"Configurarea gestionării culorilor" la pagina 141

Copierea unei selecţii

1 Selectaţi suprafaţa pe care doriţi să o copiaţi.

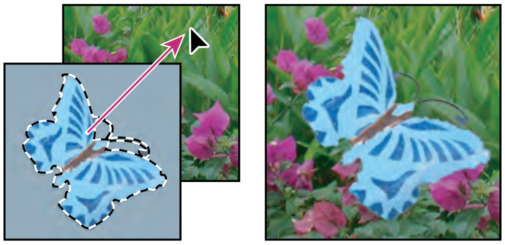
2 Selectaţi Editare > Copiere sau Editare > Copiere fuzionată.

Copierea unei selecţii în timpul tragerii

1 Selectaţi instrumentul Deplasare ▸✥ sau menţineţi apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) pentru a activa instrumentul Deplasare.

2 Menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi selecţia pe care doriţi s-o copiaţi şi deplasaţi.

Când copiaţi între imagini, trageţi selecţia din fereastra imaginii active în fereastra imaginii destinaţie. Dacă nu este selectat nimic, este copiat întregul strat activ. În timp ce trageţi selecţia peste altă fereastră de imagine, un chenar evidenţiază fereastra, dacă puteţi plasa selecţia în ea.



Tragerea unei selecţii în altă imagine

Crearea mai multor copii ale unei selecţii în interiorul unei imagini

1 Selectaţi instrumentul Deplasare ▸✥ sau menţineţi apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) pentru a activa instrumentul Deplasare.

2 Copiaţi selecţia:

- Menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi selecţia.
- Pentru a copia selecţia şi a decala duplicatul cu 1 pixel, menţineţi apăsată tasta Alt sau Option şi apăsaţi o tastă săgeată.
- Pentru a copia selecţia şi a decala duplicatul cu 10 pixeli, apăsaţi tastele Alt+Shift (Windows) sau Option+Shift (Mac OS) şi apăsaţi o tastă săgeată.

Cât timp menţineţi apăsată tasta Alt sau Option, fiecare apăsare a unei taste săgeată creează o copie a selecţiei şi o decalează cu distanţa specificată faţă de duplicatul anterior. În acest caz, copia este efectuată pe acelaşi strat.

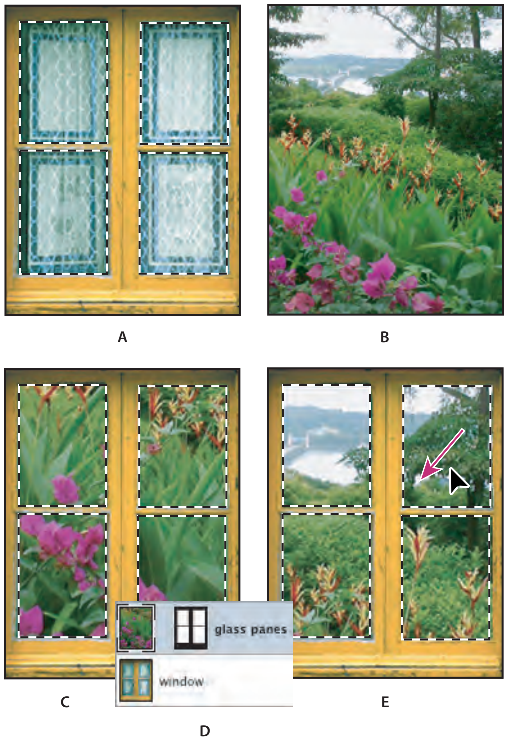
Lipirea unei selecţii în altă selecţie

1 Tăiaţi sau lipiţi partea din imagine pe care doriţi s-o lipiţi.

2 Selectaţi partea din imagine în care doriţi să lipiţi selecţia. Selecţia sursă şi selecţia destinaţie pot fi în aceeaşi imagine sau în imagini diferite din Photoshop.

3 Selectaţi Editare > Lipire în. Conţinutul selecţiei sursă apare în interiorul selecţiei destinaţie .

Operaţia Lipire în adaugă la imagine un strat şi o mască de strat. În panoul Straturi, noul strat conţine o miniatură a stratului pentru selecţia lipită, alături de o miniatură a măştii de strat. Masca strat se bazează pe selecţia în care aţi efectuat lipirea: selecţia este nemascată (alb), restul stratului este mascat (negru). Stratul şi masca de strat sunt nelegate - adică le puteţi deplasa independent pe fiecare.



Utilizarea comenzii Lipire în
***A.** Panourile de fereastră selectate* ***B.** Imagine copiată* ***C.** Comanda Lipire în* ***D.** Miniaturi de straturi şi mască de strat în panoul Straturi* ***E.** Imaginea lipită repoziţionată*

4 Selectaţi instrumentul Deplasare sau menţineţi apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) pentru a activa instrumentul Deplasare. Apoi trageţi conţinutul sursă până când partea pe care o doriţi apare prin mască.

5 Pentru a specifica cât de mult să se vadă din imaginea de dedesubt, faceţi clic pe miniatura măştii de strat din panoul Straturi, selectaţi un instrument de pictură şi editaţi masca:

- Pentru a ascunde mai mult din imaginea de sub strat, pictaţi masca cu negru.
- Pentru a afişa mai mult din imaginea de sub strat, pictaţi masca cu alb.
- Pentru a afişa parţial imaginea de sub strat, pictaţi masca cu gri.

6 Dacă sunteţi mulţumit de rezultat, puteţi selecta Strat > Fuzionare în jos pentru a fuziona noul strat şi masca de strat cu stratul de dedesubt şi pentru a face schimbarea permanentă.

Copierea între aplicaţii

Puteţi utiliza comenzile Tăiere, Copiere sau Lipire pentru a copia selecţii din Photoshop şi a le lipi în alte aplicaţii sau pentru a lipi ilustraţii din alte aplicaţii în Photoshop. Selecţiile copiate sau lipite rămân în stocarea temporară până tăiaţi sau copiaţi o altă selecţie. De asemenea, puteţi să copiaţi ilustraţii între Photoshop şi Illustrator, prin tragere şi plasare.

În anumite cazuri, conţinutul stocării temporare este convertit în imagine raster. Photoshop vă avertizează când ilustraţia vectorială va fi rasterizată.

***Notă:** Imaginea este rasterizată la rezoluţia fişierului în care o lipiţi. Obiectele inteligente vectoriale nu sunt rasterizate.*

Consultaţi şi

"Despre Obiecte inteligente" la pagina 333

"Despre formate de fişiere şi compresie" la pagina 490

"Înlăturarea pixelilor franjuraţi dintr-o selecţie" la pagina 279

Lipirea ilustraţiilor PostScript din altă aplicaţie

1 În aplicaţia de asistenţă, selectaţi ilustraţia şi selectaţi Editare > Copiere.

2 Selectaţi imaginea în care veţi lipi selecţia.

3 Selectaţi Editare > Lipire.

4 În caseta de dialog Lipire, selectaţi dintre următoarele opţiuni Lipire ca:

Obiect inteligent Plasează ilustraţia într-un strat nou, ca obiect inteligent.

Pixeli Rasterizează ilustraţia la lipire. Rasterizarea converteşte în pixeli ilustraţiile vectoriale definite matematic.

Trasee Lipeşte copia ca un traseu în panoul Trasee. Când copiaţi text din Illustrator, mai întâi trebuie să-l convertiţi în contururi vectoriale.

Strat formă Creează un strat nou de formă, care utilizează traseul ca pe o mască vectorială.

***Notă:** Când copiaţi ilustraţii din Adobe Illustrator, preferinţele implicite pentru stocarea temporară pot împiedica apariţia în Photoshop a casetei de dialog Lipire. Selectaţi AICB din suprafaţa Manipulare fişiere şi Stocare temporară a casetei de dialog Preferinţe din Illustrator dacă doriţi ca opţiunile Lipire să fie afişate când lipiţi ilustraţii în Photoshop.*

5 Dacă selectaţi Lipire ca pixeli la pasul anterior, puteţi selecta Antialias în bara de opţiuni pentru a crea o tranziţie netedă între muchiile selecţiei şi pixelii din jur.

***Notă:** Puteţi utiliza comenzile Măturire dacă aţi fuzionat deja datele şi încercaţi să reextrageţi datele rasterizate.*

Salvarea conţinutului stocării temporare când părăsiţi Photoshop

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- (Windows) Selectaţi Editare > Preferinţe > General.
- (Windows) Selectaţi Photoshop > Preferinţe > General.

2 Selectaţi Export stocare temporară pentru a salva tot conţinutul Photoshop în stocarea temporară când părăsiţi Photoshop.

Copierea ilustraţiilor prin tragere şi plasare

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Trageţi una sau mai multe obiecte vectoriale Illustrator într-o imagine deschisă în Photoshop. Aceasta creează un strat de tip Obiect inteligent vectorial în imagine. Selectaţi Strat > Obiecte inteligente > Editare conţinut pentru a redeschide conţinutul în Illustrator pentru editare.
- Pentru a copia obiectul vectorial ca traseu în Photoshop, menţineţi apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) în timp ce trageţi din Illustrator.
- Pentru a copia conţinutul stratului selectat curent din Photoshop în Illustrator, utilizaţi instrumentul Deplasare pentru a trage conţinutul din fereastra Photoshop într-un document Illustrator deschis.

Ştergerea şi extragerea obiectelor

Înlăturarea (tăierea) unui obiect dintr-o fotografie

1 În panoul Straturi, selectaţi stratul care conţine obiectul pe care doriţi să îl eliminaţi.

2 Utilizând un instrument de selectare, selectaţi obiectul pe care doriţi să-l înlăturaţi.

3 Dacă trebuie să rafinaţi selecţia, faceţi clic pe butonul Mod Mască rapidă din caseta Instrumente Photoshop maschează sau acoperă cu o culoare translucidă suprafeţele neselectate din imagine. Selectaţi o pensulă şi dimensiunea corespunzătoare pentru pensulă din bara de opţiuni. Pictaţi cu negru pentru a adăuga la mască; pictaţi cu alb pentru a afişa mai mult din imagine.

4 Pentru a înlătura obiectul selectat, selectaţi Editare > Tăiere.

Ştergerea pixelilor selectaţi

❖ Selectaţi Editare > Golire sau apăsaţi tasta Backspace (Windows) sau Delete (Mac OS). Pentru a tăia o selecţie din stocarea temporară, selectaţi Editare > Tăiere.

Ştergerea unei selecţii din fundal sau de pe un strat cu opţiunea Blocare transparenţă selectată în panoul Straturi înlocuieşte locaţia iniţială cu culoarea de fundal. Ştergerea unei selecţii de pe un strat fără opţiunea Blocare transparenţă selectată înlocuieşte locaţia iniţială cu transparenţa stratului.

Canale

Despre canale

Canalele sunt imagini în tonuri de gri care stochează diferite tipuri de informaţii:

- *Canalele cu informaţii de culoare* sunt create automat când deschideţi o imagine nouă. Modul de culoare al imaginii determină numărul canalelor de culoare create. De exemplu, o imagine RGB are câte un canal pentru fiecare culoare (roşu, galben şi albastru), plus un canal compozit utilizat la editarea imaginii.
- *Canalele alfa* stochează selecţiile ca imagini în tonuri de gri. Puteţi adăuga canale alfa pentru a crea şi stoca măşti, care vă permit să manipulaţi sau să protejaţi părţi ale unei imagini.
- *Canalele de culoare spot* specifică plăci suplimentare pentru tipărirea cu cerneluri de culori spot.

O imagine poate avea maxim 56 de canale. Toate canalele noi au aceleaşi dimensiuni şi număr de pixeli ca imaginea iniţială.

Dimensiunea fişierului necesară pentru un canal depind de informaţiile despre pixeli din canal. Anumite formate de fişiere, inclusiv formatele TIFF şi Photoshop, comprimă informaţiile despre canale şi pot economisi spaţiu. Dimensiunea unui fişier necomprimat, incluzând canale alfa şi straturi, apare ca valoarea din extrema dreaptă din bara de stare a ferestrei când selectaţi Dimensiuni document din meniul pop-up.

***Notă:** Atâta timp cât salvaţi un fişier într-un format care acceptă modul de culoare al imaginii, canalele de culoare sunt păstrate. Canalele alfa sunt păstrate numai când salvaţi un fişier în format Photoshop, PDF, TIFF, PSB sau raw. Formatul DCS 2.0 păstrează numai canalele spot. Salvarea în alte formate poate provoca abandonarea informaţiilor despre canale.*

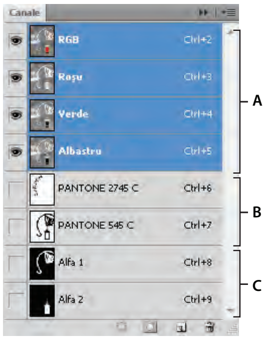
Consultaţi şi

“Despre culorile spot” la pagina 526

“Despre măşti şi canale alfa” la pagina 289

Prezentare generală a panoului Canale

Panoul Canale listează toate canalele din imagine - mai întâi canalele compozite (pentru imagini RGB, CMYK şi Lab). O miniatură a conţinutului canalului apare în stânga numelui canalului; miniatura este actualizată automat pe măsură ce editaţi canalul.



Tipuri de canale
***A.** Canale de culoare* ***B.** Canale spot* ***C.** Canale alfa*

Afişarea panoului Canale

❖ Selectaţi Windows > Canale.

Redimensionarea sau ascunderea miniaturilor de canale

❖ Selectaţi Opţiuni panou din meniul panoului Canale. Faceţi clic pe dimensiunea miniaturii sau faceţi clic pe Nici unul pentru a dezactiva afişarea miniaturilor.

Vizualizarea miniaturilor este un mod comod de urmărire a conţinutului canalului; totuşi, dezactivarea afişării miniaturilor poate îmbunătăţi performanţa.

Afişarea sau ascunderea unui canal

Puteţi utiliza panoul Canale pentru a vizualiza orice combinaţie de canale din fereastra documentului. De exemplu, puteţi vizualiza împreună un canal alfa şi canalul compozit pentru a vedea relaţia dintre schimbările efectuate în canalul alfa şi întreaga imagine.

❖ Faceţi clic pe coloana ochi de lângă canal pentru a afişa sau ascunde canalul respectiv. (Faceţi clic pe canalul compozit pentru a vizualiza toate canalele de culoare implicite. Canalul compozit este afişat ori de câte ori sunt vizibile toate canalele de culoare.)

Pentru a afişa sau a ascunde mai multe canale, trageţi prin coloana cu pictograme ochi în panoul Canale.

Afişarea color a canalelor de culoare

Canalele individuale sunt afişate în tonuri de gri În imaginile RGB, CMYK sau Lab, puteţi vizualiza color canalele individuale. (În imaginile Lab, numai canalele *a* şi *b* sunt afişate color.) Dacă este activ mai mult de un canal, canalele vor apărea întotdeauna color.

Puteţi schimba valoarea implicită pentru a afişa color canalele individuale. Când un canal este vizibil în imagine, pictograma ochi 👁 apare la stânga sa în panou.

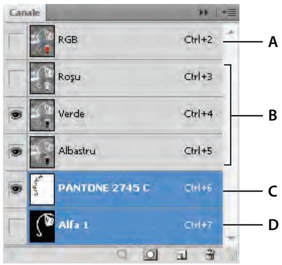
1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- În Windows Selectaţi Editare > Preferinţe > Interfaţă.
- În Mac OS, selectaţi Photoshop > Preferinţe > Interfaţă.

2 Selectaţi Afişare canale din Culoare şi faceţi clic pe OK.

Selectarea şi editarea canalelor

Puteţi selecta unul sau mai multe canale în panoul Canale. Sunt evidenţiate numele tuturor canalelor selectate sau *active*.



Selectarea mai multor canale
***A.** Invizibile sau needitabile **B.** Vizibile, dar neselectate pentru editare **C.** Selectate pentru vizualizare şi editare **D.** Selectate pentru editare, dar nu şi pentru vizualizare*

- Pentru a selecta un canal, faceţi clic pe numele canalului. Apăsaţi Shift-clic pentru a selecta (sau deselecta) mai multe canale.
- Pentru a edita un canal, selectaţi-l, apoi utilizaţi un instrument de pictură sau editare pentru a picta în imagine. Puteţi picta pe un singur canal la un moment dat. Pictaţi cu alb pentru a adăuga culoarea canalului selectat la intensitate de 100%. Pictaţi cu o valoare de gri pentru a adăuga culoarea canalului la o intensitate mai mică. Pictaţi cu negru pentru a înlătura total culoarea canalului.

Rearanjarea şi redenumirea canalelor alfa şi spot

Puteţi deplasa canalele alfa sau spot deasupra canalelor de culoare implicite numai dacă imagine este în modul Multicanal.

- Pentru a schimba ordinea canalelor alfa sau spot, trageţi canalul în sus sau în jos în panoul Canale. Când apare o linie în poziţia dorită, eliberaţi butonul mouse-ului.

***Notă:** Culorile spot sunt supratipărite în ordinea apariţiei lor de sus în jos, în panoul Canale.*

- Pentru a redenumi un canal alfa sau spot, faceţi dublu clic pe numele canalului din panoul Canale şi introduceţi un nou nume.

Consultaţi şi

"Crearea unui canal spot nou" la pagina 527

Duplicarea canalelor

Puteţi copia un canal şi îl puteţi utiliza în imaginea curentă sau în altă imagine.

Duplicarea unui canal

Dacă duplicaţi canale alfa între imagini, canalele trebuie să aibă dimensiuni identice în pixeli. Nu puteţi duplica un canal într-o imagine în mod Bitmap.

1 În panoul Canale, selectaţi canalul de duplicat.

2 Alegeţi Duplicare canal din meniul panoului Canale.

3 Introduceţi un nume pentru canalul duplicat.

4 Pentru Document, efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Alegeţi o destinaţie. Numai imaginile deschise cu dimensiuni identice în pixeli cu cele ale imaginii curente sunt disponibile. Pentru a duplica un canal în acelaşi fişier, selectaţi fişierul curent al canalului.
- Selectaţi Creare pentru a copia canalul într-o nouă imagine, creând o imagine multicanal care conţine un singur canal. Introduceţi un nume pentru noua imagine.

5 Pentru a inversa suprafeţele selectate şi mascate din canalul duplicat, selectaţi Invertire.

Duplicarea unui canal într-o imagine

1 În panoul Canale, selectaţi canalul de duplicat.

2 Trageţi canalul peste butonul Creare canal nou din partea inferioară a panoului.

Duplicarea unui canal în altă imagine

1 În panoul Canale, selectaţi canalul de duplicat.

2 Asiguraţi-vă că imaginea destinaţie este deschisă.

Notă: *Imaginea destinaţie nu trebuie să aibă aceleaşi dimensiuni în pixeli ca şi canalul duplicat.*

3 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Trageţi canalul din panoul Canale în fereastra imaginii destinaţie. Canalul duplicat apare în partea inferioară a panoului Canale.
- Selectaţi Selectare > Toate, apoi selectaţi Editare > Copiere. Selectaţi canalul din imaginea destinaţie şi selectaţi Editare > Lipire. Canalul lipit suprascrie canalul existent.

Divizarea canalelor în imagini separate

Puteţi diviza canelele numai în imaginile aplatizate. Divizarea canalelor este utilă când doriţi să păstraţi informaţiile unui canal individual într-un format de fişier care nu păstrează canale.

❖ Pentru a diviza canalele în imagini separate, selectaţi Divizare canale din meniul panoului Canale.

Fişierul iniţial este închis, iar canalele individuale apar în ferestre separate cu imagini în tonuri de gri. Barele de titlu din noile ferestre afişează numele fişierului iniţial, plus canalul. Salvaţi şi editaţi separat noile imagini.

Fuzionarea canalelor

Mai multe imagini în tonuri de gri pot fi combinate ca şi canale ale unei singure imagini. Imaginile pe care doriţi să le fuzionaţi trebuie să fie în modul Tonuri de gri, să fie aplatizate (să nu aibă straturi), să aibă aceleaşi dimensiuni în pixeli şi să fie deschise. Numărul imaginilor în tonuri de gri pe care le-aţi deschis determină modurile de culoare disponibile la fuzionarea canalelor. De exemplu, dacă aveţi deschise trei imagini, le puteţi fuziona într-o imagine RGB; dacă aveţi deschise patru imagini, acestea pot deveni o imagine CMYK.

Dacă lucraţi cu fişiere DCS care şi-au pierdut accidental legăturile (şi deci nu pot fi deschise, plasate sau tipărite), deschideţi fişierele de canale şi fuzionaţi-le într-o imagine CMYK. Apoi, salvaţi din nou fişierul ca fişier DCS EPS.

1. Deschideţi imaginile în tonuri de gri care conţin canalele pe care doriţi să le fuzionaţi şi activaţi una dintre imagini.

Trebuie să aveţi mai mult de o singură imagine deschisă pentru ca opţiunea Fuzionare canale să fie disponibilă.

2. Selectaţi Fuzionare canale din meniul panoului Canale.
3. Pentru Mod, alegeţi modul de culoare pe care doriţi să-l creaţi. Numărul de canale corespunzător modului apare în caseta text Canale.
4. Dacă este necesar, introduceţi un număr în caseta text Canale.

Dacă introduceţi un număr incompatibil cu modul selectat, modul Multicanal este selectat automat. Aceasta creează o imagine multicanal cu două sau mai multe canale.

5. Faceţi clic pe OK.
6. Pentru fiecare canal, asiguraţi-vă că imaginea dorită este deschisă. Dacă vă răzgândiţi asupra tipului de imagine, faceţi clic pe Mod pentru a reveni la caseta de dialog Fuzionare canale.
7. Dacă fuzionaţi canale într-o imagine multicanal, faceţi clic pe Următor şi selectaţi canalele rămase.

***Notă:** Toate canalele dintr-o imagine multicanal sunt canale alfa sau canale spot.*

8. Când aţi terminat selectarea canalelor, faceţi clic pe OK.

Canalele selectate sunt fuzionate într-o nouă imagine de tipul specificat, iar imaginile originale sunt închise fără modificări. Imaginea nouă apare într-o fereastră fără titlu.

***Notă:** Nu puteţi diviza şi recombina (fuziona) o imagine cu canale de culoare spot. Canalul de culoare spot va fi adăugat ca şi canal alfa.*

Ştergerea unui canal

Puteţi dori să ştergeţi canalele alfa sau spot de care nu mai aveţi nevoie înainte de a salva o imagine. Canalele alfa complexe pot creşte substanţial spaţiul pe disc necesar pentru o imagine.

❖ În Photoshop, selectaţi canalul din panoul Canale şi efectuaţi una din următoarele acţiuni:

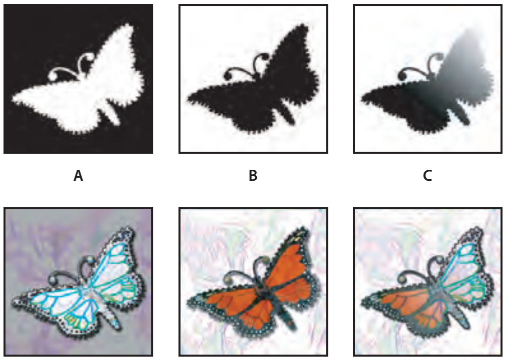
- Faceţi Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe pictograma Ştergere .
- Trageţi numele canalului în panou pe pictograma Ştergere.
- Alegeţi Ştergere canal din meniul panoului Canale.
- Faceţi clic pe pictograma Ştergere partea inferioară a panoului, apoi faceţi clic pe Da.

***Notă:** Când ştergeţi un canal de culoare dintr-un fişier cu straturi, straturile vizibile sunt aplatizate, iar straturile ascunse sunt abandonate. Aceasta deoarece înlăturarea unui canal de culoare converteşte imaginea la modul Multicanal, care nu acceptă straturi. O imagine nu este aplatizată când ştergeţi un canal alfa, un canal spot sau o mască rapidă.*

Salvarea selecţiilor şi utilizarea măştilor

Despre măşti şi canale alfa

Când selectați o parte dintr-o imagine, suprafața care nu este selectată este “mascată” sau protejată împotriva editării. Așadar, când creați o mască, izolați și protejați suprafețele unei imagini în timp ce aplicați schimbări și filtre de culoare sau alte efecte restului imaginii. De asemenea, puteți utiliza măști pentru editare complexă de imagini pe măsură ce aplicați gradual efecte sau filtre de culoare unei imagini.

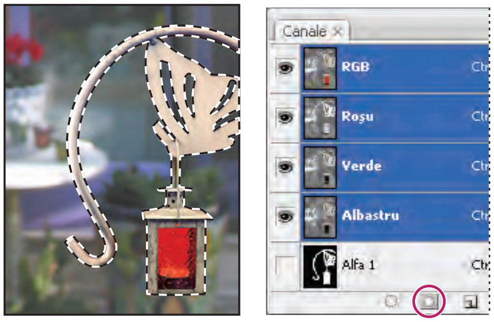


Exemple de măști
A. *Mască opacă utilizată pentru protejarea fundalului și editarea fluturelui* ***B.*** *Mască opacă utilizată pentru protejarea fluturelui și colorarea fundalului* ***C.*** *Mască semitransparentă utilizată pentru colorarea fundalului și parțial a fluturelui*

Măștile sunt stocate în canale alfa. Măștile și canalele sunt imagini în tonuri de gri, astfel încât să le puteți edita ca pe oricare altă imagine cu instrumente de pictură, de editare și filtre. Suprafețele pictate cu negru pe o mască sunt protejate, iar suprafețele pictate cu negru sunt editabile.

Utilizați modul Mască rapidă pentru a converti o selecție într-o mască temporară pentru editare mai ușoară. Masca rapidă apare ca suprapunere colorată cu opacitate ajustabilă. Puteți edita Masca rapidă utilizând orice instrument de pictură sau modificând-o cu un filtru. După ce ieșiți din modul Mască rapidă, masca este convertită la loc la o selecție din imagine.

Pentru a salva permanent o selecție, o puteți stoca drept canal alfa. Canalul alfa stochează selecția ca mască în tonuri de gri editabilă, în panoul Canale. Odată stocată drept canal alfa, puteți reîncărca selecția oricând sau chiar o puteți încărca în altă imagine.


Canale
RGB
Roşu
Verde
Albastru
Alfa 1

Selecţie salvată drept canal alfa în panoul Canale

***Notă:** Puteţi masca sau ascunde părţi dintr-un strat utilizând o mască de strat.*

Consultaţi şi

"Despre măştile de strat şi vectoriale" la pagina 343

Crearea unei măşti rapide temporare

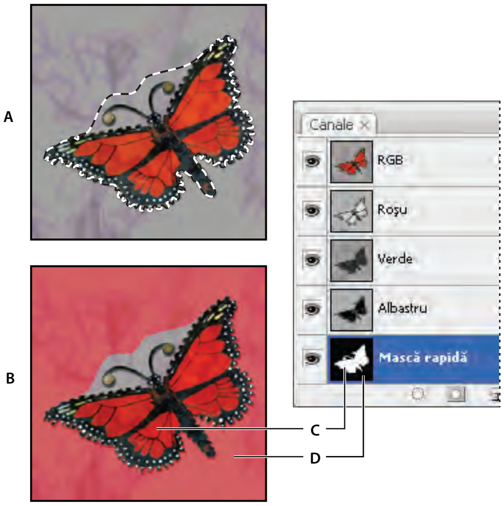
Pentru a utiliza modul Mască rapidă, începeţi cu o selecţie, apoi adăugaţi sau scădeţi din ea pentru a crea masca. De asemenea, puteţi crea masca integral în modul Mască rapidă. Culoarea diferenţiază suprafeţele protejate şi neprotejate. Când părăsiţi modul Mască rapidă, suprafeţele neprotejate devin o selecţie.

***Notă:** Un canal temporar Mască rapidă apare în panoul Canale în timp ce lucraţi în modul Mască rapidă. Totuşi, efectuaţi toată editarea măştii în fereastra imaginii.*

1 Utilizând orice instrument de selectare, selectaţi partea din imagine pe care doriţi s-o modificaţi.

2 Faceţi clic pe butonul modului Mască rapidă ◙ din caseta Ide instrumente.

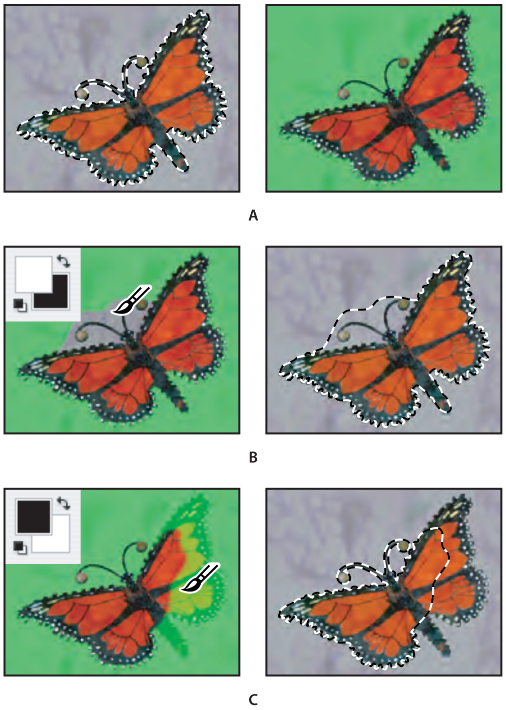
O suprapunere de culoare (similară unui rubylith) acoperă şi protejează suprafaţa din afara selecţiei. Suprafeţele selectate sunt lăsate neprotejate de această mască. În mod implicit, modul Mască rapidă colorează suprafaţa protejată cu acoperire roşie, 50% opacă.


A
B
Canale
RGB
Roşu
Verde
Albastru
Mască rapidă
C
D

Selectarea în modul Standard şi în modul Mască rapidă
A. *Modul Standard* ***B.*** *Modul Mască rapidă* ***C.*** *Pixelii selectaţi apar ca alb în miniatura canalului* ***D.*** *Acoperirea rubylith protejează suprafaţa din afara selecţiei, iar pixelii neselectaţi apar ca negru în miniatura canalului*

3 Pentru a edita masca, selectaţi un instrument de pictură din caseta Instrumente. Specimenele din caseta Instrumente devin automat alb şi negru.

4 Pictaţi cu alb pentru a selecta mai mult dintr-o imagine (suprapunerea de culoare este înlăturată din suprafeţele pictate cu alb). Pentru a deselecta suprafeţe, pictaţi peste ele cu negru (suprapunerea de culoare acoperă suprafeţele pictate cu negru). Pictarea cu gri sau cu altă culoare creează o suprafaţă semitransparentă, utilă pentru efecte de contur progresiv sau antialias. (E posibil ca suprafeţele semitransparente să nu pară selectate când ieşiţi din modul Mască rapidă, dar sunt.)



Pictarea în modul Mască rapidă
A. *Selecţia iniţială şi modul Mască rapidă cu verde ales drept culoare de mască* ***B.*** *Pictarea cu alb în modul Mască rapidă adaugă la selecţie* ***C.*** *Pictarea cu negru în modul Mască rapidă scade din selecţie*

5 Faceţi clic pe butonul Mod Ecran Standard ◯ din caseta Instrumente pentru a dezactiva masca rapidă şi a reveni la imaginea iniţială. Un chenar de selecţie înconjoară acum suprafaţa neprotejată a măştii rapide.

Dacă o mască de contur progresiv este convertită la o selecţie, linia de delimitare trece exact printre pixelii negri şi cei albi ai degradeului măştii. Limita selecţiei indică tranziţia dintre pixelii care sunt selectaţi mai puţin de 50% şi cei care sunt selectaţi mai mult de 50%.

6 Aplicaţi imaginii modificările dorite. Modificările afectează numai suprafaţa selectată.

7 Selectaţi Selectare > Deselectare pentru a deselecta selecţia sau salvaţi selecţia selectând Selectare > Salvare selecţie.

Puteţi converti această mască temporară într-un canal alfa permanent, comutând în modul Standard şi selectând Selectare > Salvare selecţie.

Modificarea opţiunilor Mască rapidă

1 Faceţi dublu clic pe butonul modului Mască rapidă din caseta de instrumente.

2 Selectaţi una dintre următoare opţiuni de afişare:

Suprafeţe mascate Setează suprafeţele mascate la negru (opace) şi suprafeţele selectate la alb (transparente). Pictarea cu negru măreşte suprafaţa mascată; pictarea cu alb măreşte suprafaţa selectată. Când este selectată această opţiune, butonul Mască Rapidă din caseta de instrumente devine un cerc alb pe fundal gri .

Suprafeţe selectate Setează suprafeţele mascate la alb (transparente) şi suprafeţele selectate la negru (opace). Pictarea cu alb măreşte suprafaţa mascată; pictarea cu negru măreşte suprafaţa selectată. Când este selectată această opţiune, butonul Mască rapidă din caseta de instrumente devine un cerc gri pe fundal alb .

Pentru a comuta între opţiunile Suprafeţe mascate şi Suprafeţe selectate pentru măşti rapide, Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe butonul Mod Mască rapidă.

3 Pentru a alege o nouă culoare pentru mască, faceţi clic pe caseta Culoare şi alegeţi o nouă culoare.

4 Pentru a modifica opacitatea, introduceţi o valoare între 0% şi 100%.

Atât setările de culoare, cât şi cele de opacitate, afectează numai aspectul măştii şi nu au niciun efect asupra modului în care sunt protejate suprafeţele din substrat. Modificarea acestor setări poate face masca mai uşor vizibilă pe fondul culorilor din imagine.

Consultaţi şi

"Selectarea unei culori cu Alegere culoare Adobe" la pagina 126

Crearea şi editarea măştilor de canale alfa

Puteţi să creaţi un nou canal alfa şi să utilizaţi apoi instrumente de pictură, de editare şi filtre pentru a crea o mască din canalul alfa. De asemenea, puteţi salva o selecţie existentă într-o imagine Photoshop drept canal alfa care apare în panoul Canale. Consultaţi "Salvarea şi încărcarea selecţiilor" la pagina 295.

Consultaţi şi

"Despre canale" la pagina 284

Crearea unei măşti de canal alfa utilizând opţiunile curente

1 Faceţi clic pe butonul Creare canal nou din partea inferioară a panoului Canale.

2 Pictaţi pe noul canal pentru a masca suprafeţe din imagine.

Selectaţi suprafeţe din imagine înainte de a crea canalul pentru mască. Apoi pictaţi pe canal pentru a rafina masca.

Crearea unei măşti de canal alfa şi setarea opţiunilor

1 Faceţi Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe butonul Creare canal nou din partea inferioară a panoului Canale sau selectaţi Creare canal nou din meniul panoului Canale.

2 Specificaţi opţiunile în caseta de dialog Creare canal.

3 Pictaţi pe noul canal pentru a masca suprafeţe din imagine.

Opţiunile canalului

Pentru a modifica opţiunile pentru un canal existent, faceţi dublu clic pe pictograma canalului din panoul Canale sau selectaţi Opţiuni canale din meniul panoului Canale.

Opţiunile disponibile în casetele de dialog Creare canal şi Opţiuni canal:

Suprafeţe mascate Setează suprafeţele mascate la negru (opace) şi suprafeţele selectate la alb (transparente). Pictarea cu negru măreşte suprafaţa mascată; pictarea cu alb măreşte suprafaţa selectată. Când este selectată această opţiune, butonul Mască Rapidă din caseta de instrumente devine un cerc alb pe fundal gri ◙.

Suprafeţe selectate Setează suprafeţele mascate la alb (transparente) şi suprafeţele selectate la negru (opace). Pictarea cu alb măreşte suprafaţa mascată; pictarea cu negru măreşte suprafaţa selectată. Când este selectată această opţiune, butonul Mască rapidă din caseta de instrumente devine un cerc gri pe fundal alb ◉.

Culoare spot Converteşte un canal alfa într-un canal de culoare spot. Disponibilă numai pentru canalele existente.

Culoare Setează culoarea şi opacitatea măştii. Faceţi clic pe câmpul de culoare pentru a schimba culoarea. Setările de culoare şi cele de opacitate influenţează numai aspectul măştii şi nu au niciun efect asupra modului în care sunt protejate suprafeţele din substrat. Modificarea acestor setări poate face masca mai uşor vizibilă pe fondul culorilor din imagine.

Pictarea pe un canal pentru a masca suprafeţe din imagine

Când un nou canal apare în partea inferioară a panoului Canale, acesta este singurul canal vizibil în fereastra imaginii. Faceţi clic pe pictograma ochi 👁 pentru canalul de culoare compozită (RGB, CMYK), pentru a afişa imaginea cu o suprapunere de culoare care afişează masca.

❖ Selectaţi pensula sau un instrument de editare şi efectuaţi una dintre următoarele acţiuni pentru a adăuga sau a scădea din masca creată din canalul alfa:

- Pentru a înlătura suprafeţe din noul canal, pictaţi cu alb.
- Pentru a adăuga suprafeţe la noul canal, pictaţi cu negru.
- Pentru a adăuga sau înlătura suprafeţe utilizând opacităţi mai mici de 100%, setaţi opacitatea în bara de opţiuni a instrumentului de pictură sau de editare, apoi pictaţi cu alb sau negru. De asemenea, puteţi picta cu o culoare pentru a obţine opacităţi mai mici.

Salvarea şi încărcarea selecţiilor

Puteţi salva orice selecţie ca mască într-un canal alfa nou sau existent, apoi puteţi reîncărca selecţia din mască.

Puteţi utiliza o selecţie ca mască de strat, încărcând selecţia pentru a o activa, apoi adăugând o nouă mască de strat.

Consultaţi şi

"Adăugarea măştilor de strat" la pagina 344

Salvarea unei selecţii într-un canal nou

1 Selectaţi suprafaţa sau suprafeţele imaginii pe care doriţi să le izolaţi.

2 Faceţi clic pe butonul Salvare selecţie ◙ din partea inferioară a panoului Canale. Apare un canal nou, denumit conform secvenţei în care a fost creat.

Salvarea unei selecţii într-un canal nou sau existent

1 Utilizaţi un instrument de selectare pentru a selecta suprafaţa sau suprafeţele imaginii pe care doriţi să le izolaţi.

2 Selectaţi Selectare > Salvare selecţie.

3 Specificaţi următoarele în caseta de dialog Salvare selecţie şi faceţi clic pe OK:

Document Alege o imagine destinaţie pentru selecţie. În mod implicit, selecţia este plasată într-un canal din imaginea activă. Puteţi alege să salvaţi selecţia într-un canal dintr-o altă imagine deschisă cu aceleaşi dimensiuni în pixeli sau într-o imagine nouă.

Canal Alege un canal destinaţie pentru selecţie. În mod implicit, selecţia este salvată într-un canal nou. Puteţi alege să salvaţi selecţia în orice canal existent din imaginea selectată sau într-o mască de strat dacă imaginea conţine straturi.

4 Dacă salvaţi selecţia drept canal nou, introduceţi numele canalului în caseta text Nume.

5 Dacă salvaţi selecţia într-un canal existent, selectaţi modul de combinare a selecţiilor:

Înlocuire canal Înlocuieşte selecţia curentă din canal.

Adăugare la canal Adaugă selecţia la conţinutul canalului curent.

Scădere din canal Şterge selecţia din conţinutul canalului.

Intersectare cu canal Păstrează suprafeţele noii selecţii, care se intersectează cu conţinutul canalului.

Puteţi selecta canalul din panoul Canale pentru a vizualiza selecţia salvată, afişată în tonuri de gri.

Încărcarea unei selecţii salvate din panoul Canale

Puteţi reutiliza o selecţie salvată anterior, încărcând-o într-o imagine. De asemenea, puteţi încărca selecţia într-o imagine după ce aţi terminat de modificat un canal alfa.

❖ Efectuaţi una din următoarele acţiuni în panoul Canale:

- Selectaţi canalul alfa, faceţi clic pe butonul Încărcare selecţie ◌ din partea inferioară a panoului, apoi faceţi clic pe canalul de culoare compozită din partea superioară a panoului.
- Trageţi canalul cu selecţia pe care doriţi s-o încărcaţi până la butonul Încărcare selecţie.
- Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pe canalul care conţine selecţia pe care doriţi s-o încărcaţi.
- Pentru a adăuga masca la o selecţie existentă, apăsaţi tastele Ctrl+Shift (Windows) sau Command+Shift (Mac OS) şi faceţi clic pe canal.
- Pentru a scădea masca dintr-o selecţie existentă, apăsaţi tastele Ctrl+Alt (Windows) sau Command+Option (Mac OS) şi faceţi clic pe canal.
- Pentru a încărca intersecţia selecţiei salvate şi o selecţie existentă, apăsaţi tastele Ctrl+Alt+Shift (Windows) sau Command+Option+Shift (Mac OS) şi selectaţi canalul.

Puteţi trage o selecţie dintr-o imagine deschisă Photoshop în alta.

Încărcarea unei selecţii salvate

***Notă:** Dacă încărcaţi o selecţie salvată din altă imagine, asiguraţi-vă că o deschideţi. De asemenea, asiguraţi-vă că imaginea destinaţie este activă.*

1 Selectaţi Selectare > Încărcare selecţie.

2 Specificaţi opţiunile Sursă în caseta de dialog Încărcare selecţie:

Document Selectaţi sursa de încărcat.

Canal Alege canalul care conţine selecţia pe care doriţi s-o încărcaţi.

Invertire Selectează suprafeţele neselectate.

3 Selectaţi o opţiune Operaţie pentru a specifica modul de combinare al selecţiilor dacă imaginea are deja o selecţie:

Creare selecţie Adaugă selecţia încărcată.

Adăugare la selecţie Adaugă selecţia încărcată la orice selecţie existentă în imagine.

Scădere din selecţie Scade selecţia încărcată din selecţiile existente în imagine.

Intersectare cu selecţie Salvează o selecţie dintr-o suprafaţă intersectată de selecţia încărcată şi selecţiile existente în imagine.

Puteţi trage o selecţie dintr-o imagine deschisă Photoshop în alta.

Calcule de canale

Amestecarea straturilor şi a canalelor

Puteţi utiliza efecte de amestecare asociate cu straturi pentru a combina canalele din şi dintre imagini în imagini noi. Puteţi utiliza fie comanda Aplicare imagine (pe canale unice sau compozite) sau comanda Calcule (pe canale unice). Aceste comenzi oferă două moduri suplimentare de amestecare care nu sunt disponibile în panoul Straturi - Adăugare şi Scădere. Deşi este posibilă crearea de noi combinaţii de canale prin copierea canalelor în straturi în panoul Straturi, puteţi considera mai rapidă utilizarea comenzilor de calcul pentru amestecarea informaţiilor despre canale.

Comenzile de calcul efectuează operaţii matematice pentru pixelii corespunzători celor două canale (pixelii cu locaţii identice din imagine), apoi combină rezultatele într-un singur canal. Două concepte sunt fundamentale pentru a înţelege modul de funcţionare ale comenzilor de calcul.

- Fiecare pixel dintr-un canal are o valoare a luminozităţii. Comenzile Calcule şi Aplicare imagine manipulează aceste valori pentru a produce pixelii compoziţi care rezultă.
- Aceste comenzi acoperă pixelii din două sau mai multe canale. Astfel, imaginile utilizate pentru calcule trebuie să aibă aceleaşi dimensiuni în pixeli.

Amestecarea canalelor cu comanda Aplicare imagine

Comanda Aplicare imagine vă permite să amestecaţi stratul şi canalul unei imagini (*sursa*) cu un strat şi un canal al imaginii active (*destinaţia*).

1 Deschideţi imaginile sursă şi destinaţie şi selectaţi stratul şi canalul dorite în imaginea destinaţie. Dimensiunile în pixeli ale imaginilor trebuie să corespundă cu numele imaginilor pentru a apărea în caseta de dialog Aplicare imagine.

***Notă:** Dacă modurile de culoare ale celor două imagini diferă (de exemplu, una dintre imagini este RGB, iar cealaltă este CMYK), puteţi aplica un singur canal (dar nu compozitul sursei) la canalul compozit al stratului destinaţie.*

2 Selectaţi Imagine > Aplicare imagine.

3 Alegeţi imaginea, stratul şi canalul sursă pe care doriţi să le combinaţi cu destinaţia. Pentru a utiliza toate straturile din imaginea sursă, selectaţi Fuzionat pentru Strat.

4 Pentru a previzualiza rezultatele în fereastra imaginii, selectaţi Previzualizare.

5 Pentru a utiliza în calcul negativul conţinutului canalului, selectaţi Invertire.

6 Pentru Amestecare, selectaţi o opţiune de amestecare.

Pentru informaţii despre opţiunile Adăugare şi Scădere, consultaţi “Modurile de amestecare Adăugare şi Scădere” la pagina 298. Pentru informaţii despre alte opţiuni de amestecare, consultaţi “Lista modurilor de amestecare” la pagina 373.

7 Introduceţi o valoare pentru Opacitate pentru a specifica intensitatea efectului.

8 Pentru a aplica rezultatele numai suprafeţelor opace din stratul rezultat, selectaţi Păstrare transparenţă.

9 Dacă doriţi să aplicaţi amestecarea printr-o mască, selectaţi Mască. Apoi alegeţi imaginea şi stratul care conţin masca. Pentru Canal, puteţi alege orice canal de culoare sau alfa pentru a-l utiliza ca mască. De asemenea, puteţi utiliza o mască bazată pe selecţia activă sau pe limitele stratului ales (Transparenţă). Selectaţi Invertire pentru a inversa suprafeţele mascată şi nemascată din canal.

Amestecarea canalelor cu comanda Calcule

Comanda Calcule vă permite să amestecaţi două canale individuale dintr-una sau mai multe imagini sursă. Apoi puteţi aplica rezultatele unei noi imagini sau unui nou canal sau selecţiei din imaginea activă. Nu puteţi aplica comanda Calcule canalelor compozite.

1 Deschideţi imaginea sau imaginile sursă.

Notă: *Dacă utilizaţi mai mult de o imagine sursă, imaginile trebuie să aibă aceleaşi dimensiuni în pixeli.*

2 Selectaţi Imagine > Calcule.

3 Pentru a previzualiza rezultatele în fereastra imaginii, selectaţi Previzualizare.

4 Selectaţi prima imagine sursă, strat şi canal. Pentru a utiliza toate straturile din imaginea sursă, selectaţi Fuzionat pentru Strat.

5 Pentru a utiliza în calcul negativul conţinutului canalului, selectaţi Invertire. Pentru Canal, selectaţi Gri dacă doriţi să duplicaţi efectul de conversie a imaginii în tonuri de gri.

6 Selectaţi a doua imagine sursă, strat şi canal şi specificaţi opţiunile.

7 Pentru Amestecare, selectaţi o opţiune de amestecare.

Pentru informaţii despre opţiunile Adăugare şi Scădere, consultaţi “Modurile de amestecare Adăugare şi Scădere” la pagina 298. Pentru informaţii despre alte opţiuni de amestecare, consultaţi “Lista modurilor de amestecare” la pagina 373.

8 Introduceţi o valoare pentru Opacitate pentru a specifica intensitatea efectului.

9 Dacă doriţi să aplicaţi amestecarea printr-o mască, selectaţi Mască. Apoi alegeţi imaginea şi stratul care conţin masca. Pentru Canal, puteţi alege orice canal de culoare sau alfa pentru a-l utiliza ca mască. De asemenea, puteţi utiliza o mască bazată pe selecţia activă sau pe limitele stratului ales (Transparenţă). Selectaţi Invertire pentru a inversa suprafeţele mascată şi nemascată din canal.

10 Pentru Rezultat, specificaţi dacă plasaţi rezultatele amestecării într-un document nou sau într-un nou canal sau în selecţia din imaginea activă.

Modurile de amestecare Adăugare şi Scădere

Modul de amestecare Adăugare este disponibil numai pentru comanda Calcule. Modul de amestecare Scădere este disponibil numai pentru comenzile Aplicare imagine şi Calcule.

Adăugare

Adaugă valori ale pixelilor în cele două canale. Aceasta este o metodă bună de a combina imaginile nesuprapuse din două canale.

Deoarece valorile mai mari ale pixelilor reprezintă culori mai deschise, adăugarea canalelor cu pixeli suprapuşi luminează imaginea. Suprafeţele negre din ambele canale rămân negre (0 + 0 = 0). Alb în oricare dintre canale rezultă alb (255 + orice valoare = 255 sau mai mare).

Modul Adăugare împarte suma valorilor pixelilor la valoarea pentru Scalare, apoi adună valoarea pentru Decalaj la sumă. De exemplu, pentru a afla media pixelilor din cele două canale, adunaţi-i, împărţiţi-i la 2 şi introduceţi valoarea pentru Decalaj.

Factorul de scalare poate fi orice număr între 1000 şi 2000. Introducerea unei valori mai mari pentru Scalare întunecă imaginea.

Valoarea pentru Decalaj vă permite să luminaţi sau să întunecaţi pixelii din canalul destinaţie cu orice valoare a luminozităţii între +255 şi –255. Valorile negative întunecă imaginea; valorile pozitive luminează imaginea.

Scăderea
Scade valorile pixelilor din canalul sursă din pixelii corespunzători din canalul ţintă. Ca şi în cazul modului Adăugare, rezultatul este apoi împărţit la factorul Scalare şi adunat la valoarea pentru Decalaj.

Factorul de scalare poate fi orice număr între 1000 şi 2000. Valoarea pentru Decalaj vă permite să luminaţi sau să întunecaţi pixelii din canalul destinaţie cu orice valoare a luminozităţii între +255 şi –255.

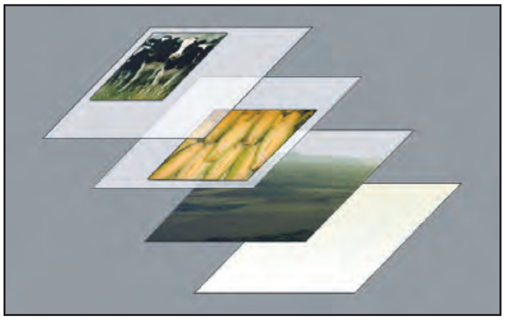
Capitolul 10: Straturile

Straturile sunt blocurile de generare pentru numeroase fluxuri de lucru de creare a imaginilor. Este posibil să nu fie necesar să lucraţi cu straturi dacă efectuaţi doar ajustări de imagini, dar straturile vă ajută să lucraţi eficient şi sunt esenţiale pentru editarea imaginilor fără distrugerea informaţiilor.

Noţiuni de bază despre straturi

Despre straturi

Straturile Photoshop sunt ca foile de acetat stivuit. Prin zonele transparente ale unui strat puteţi vedea straturile de dedesubt. Deplasaţi un strat pentru a poziţiona conţinutul pe strat precum glisaţi o foaie de acetat într-o stivă. De asemenea, puteţi modifica opacitatea unui strat pentru a face conţinutul parţial transparent.



Zonele transparente de pe strat vă permit să vedeţi straturile de dedesubt.

Utilizaţi straturile pentru a efectua sarcini precum compunerea mai multor imagini, adăugarea de text pe o imagine sau adăugarea de forme grafice vectoriale. Puteţi aplica un stil stratului pentru a adăuga un efect special, precum o umbrire sau o strălucire.

Modul de lucru fără distrugerea informaţiilor

Uneori straturile nu au niciun conţinut aparent. De exemplu, un strat de *ajustare* păstrează ajustările de culori sau de tonuri care afectează straturile de sub acesta. În loc să editaţi pixelii direct, puteţi edita un strat de ajustare şi păstra pixelii de dedesubt neschimbaţi.

Un tip special de strat, denumit *Obiect inteligent*, conţine unul sau mai multe straturi de conţinut. Puteţi transforma (scala, înclina sau remodela) un obiect inteligent fără a edita direct pixelii imaginilor. Sau puteţi edita obiectul inteligent ca imagine separată, fără măcar s-o plasaţi într-o imagine Photoshop. De asemenea, obiectele inteligente pot conţine efecte de filtre inteligente, care vă permit să aplicaţi filtrele pe imagini fără a distruge informaţiile, astfel încât puteţi ignora sau elimina efectul filtrului. Consultaţi "Editarea fără distrugerea informaţiilor" la pagina 332.

Organizarea straturilor

O imagine nouă are un singur strat. Numărul de straturi suplimentare, efecte de straturi şi seturi de straturi pe care le puteţi adăuga unei imagini este limitat numai de memoria calculatorului.

Lucrați cu straturi în panoul Straturi. *Grupurile de straturi* vă ajută să organizați și să gestionați straturile. Puteți utiliza grupuri pentru aranjarea straturilor în ordine logică și pentru a reduce dezordinea din panoul Straturi. Puteți imbrica grupuri în alte grupuri. De asemenea, puteți utiliza grupuri pentru a aplica atribute și măști mai multor straturi simultan.

Straturile video

Puteți utiliza straturile video pentru a adăuga clipuri video unei imagini. După importul unui clip video într-o imagine ca strat video, puteți masca stratul, îl puteți transforma, puteți aplica efecte de strat, puteți picta pe cadre individuale sau puteți rasteriza un cadru individual, pe care îl puteți transforma într-un strat standard. Utilizați panoul Cronologie pentru a reda clipul video în cadrul imaginii sau pentru a accesa cadrele individuale. Consultați "Formate video și de secvențe de imagini acceptate (Photoshop Extended)" la pagina 566.

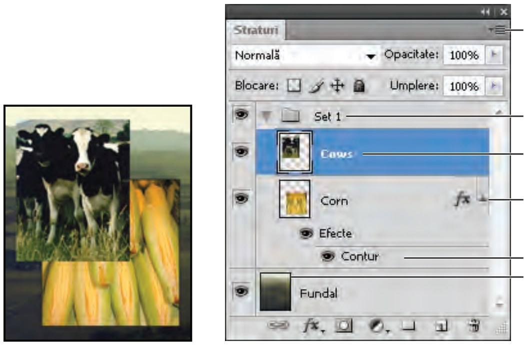
Pentru un clip video referitor la utilizarea straturilor, vizitați www.adobe.com/go/vid0001_ro.

Consultați și

Utilizarea clipurilor video în straturi

Prezentare generală a panoului Straturi

Panoul Straturi conține liste cu toate straturile, grupurile de straturi și efectele straturilor dintr-o imagine. Puteți utiliza panoul Straturi pentru a afișa și a ascunde straturi, pentru a crea straturi noi și pentru a lucra cu grupurile de straturi. Puteți accesa comenzi și opțiuni suplimentare din meniul panoului Straturi.



Panoul Straturi Photoshop
***A.** Meniul panoului Straturi **B.** Grup de straturi **C.** Strat **D.** Expandare/Restrângere efecte strat **E.** Efect strat **F.** Miniatură strat*

Afișarea panoului Straturi

❖ Selectați Fereastră > Straturi.

Selectarea unei comenzi din meniul panoului Straturi

❖ Faceți clic pe triunghiul din colțul din dreapta sus al panoului.

Modificarea dimensiunilor miniaturilor straturilor

❖ Selectați Opțiuni panou din meniul panoului Straturi și selectați o dimensiune pentru miniatură.

Modificarea conținutului miniaturii

❖ Selectați Opțiuni panou din meniul panoului Straturi și selectați Document integral pentru a afișa conținutul întregului document. Selectați Limite strat pentru a limita miniatura la pixelii obiectului de pe strat.

Dezactivaţi miniaturile pentru a îmbunătăţi performanţa şi a extinde spaţiul de pe monitor.

Expandarea şi restrângerea grupurilor

❖ Faceţi clic pe triunghiul din partea stângă a unui dosar de grupuri. Consultaţi “Vizualizarea straturilor şi a grupurilor dintr-un grup” la pagina 304.

Conversia fundalului şi a straturilor

Când creaţi o imagine nouă cu fundal alb sau color, imaginea cea mai de jos din panoul Straturi se numeşte *Fundal*. O imagine poate avea un singur strat de fundal. Nu puteţi schimba ordinea în stivă a stratului de fundal, modul de amestecare sau opacitatea acestuia. Puteţi totuşi converti un fundal într-un strat obişnuit, ulterior fiind posibilă modificarea oricărui atribut.

Când creaţi o imagine nouă cu conţinut transparent, imaginea nu are strat de fundal. Stratul cel mai de jos nu are restricţii ca stratul de fundal; îl puteţi muta oriunde în panoul Straturi şi îi puteţi modifica opacitatea şi modul de amestecare.

Conversia unui fundal în strat

1. Faceţi dublu clic pe Fundal în panoul Straturi sau selectaţi Strat > Nou > Strat din fundal.
2. Setaţi opţiunile pentru strat. (Consultaţi “Crearea straturilor şi a grupurilor” la pagina 302).
3. Faceţi clic pe OK.

Conversia unui strat în fundal

1. Selectaţi un strat din panoul Straturi.
2. Selectaţi Strat > Nou > Fundal din strat.

Toţi pixelii transparenţi din strat sunt convertiţi la culoarea fundalului, iar stratul coboară la baza stivei de straturi.

***Notă:** Nu puteţi crea un fundal denumind un strat obişnuit Fundal - trebuie să utilizaţi comanda Fundal din strat.*

Crearea straturilor şi a grupurilor

Un strat nou este afişat deasupra stratului selectat sau în cadrul grupului selectat din panoul Straturi.

Crearea unui strat sau a unui grup nou

1. Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a crea un strat sau un grup nou utilizând opţiunile prestabilite, faceţi clic pe butonul Creare strat nou sau pe butonul Grup nou din panoul Straturi.
- Selectaţi Strat > Nou > Strat sau selectaţi Strat > Nou > Grup.
- Selectaţi Strat nou sau Grup nou din meniul panoului Straturi.
- Faceţi Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe butonul Strat nou sau Grup nou din panoul Straturi pentru a afişa caseta de dialog Strat nou şi pentru a seta opţiunile pentru strat.
- Apăsaţi Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pe butonul Strat nou sau Grup nou din panoul Straturi pentru a adăuga un strat sub stratul selectat curent.

2. Selectaţi opţiunile pentru strat şi faceţi clic pe OK:

Nume Specifică un nume pentru strat sau grup.

Utilizare strat anterior pentru creare mască de tăiere Această opţiune nu este disponibilă pentru grupuri. (Consultaţi "Straturi mască cu măşti de tăiere" la pagina 350).

Culoare Asignează o culoare stratului sau grupului din panoul Straturi.

Mod Specifică un mod de amestecare pentru strat sau grup. (Consultaţi "Despre modurile de amestecare" la pagina 373).

Opacitate Specifică un nivel de opacitate pentru strat sau grup.

Umplere cu culoare mod neutru Umple stratul cu o culoare presetată neutră.

***Notă:** Pentru a adăuga straturile selectate curent unui grup nou, selectaţi Strat > Grupare straturi sau apăsaţi Shift şi faceţi clic pe butonul Grup nou din partea inferioară a panoului Straturi.*

Crearea unui strat nou cu efecte din alt strat

1 Selectaţi stratul existent din panoul Straturi.

2 Trageţi stratul pe butonul Creare strat nou din partea inferioară a panoului Straturi. Stratul nou creat conţine toate efectele stratului existent.

Conversia unei selecţii într-un strat nou

1 Efectuaţi o selecţie.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a copia selecţia într-un strat nou, selectaţi Strat > Nou > Strat prin copiere.
- Pentru a decupa selecţia şi a o lipi într-un strat nou, selectaţi Strat > Nou > Strat prin decupare.

***Notă:** Pentru a activa aceste comenzi, trebuie să rasterizaţi obiectele inteligente sau straturile formei.*

Duplicarea straturilor

Puteţi duplica straturile dintr-o imagine într-o altă imagine sau într-o imagine nouă.

Duplicarea unui strat sau a unui grup dintr-o imagine

1 Selectaţi un strat sau un grup din panoul Straturi.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Trageţi stratul sau grupul spre butonul Creare strat nou ▣.
- Selectaţi Duplicare strat sau Duplicare grup din meniul Straturi sau din meniul panoului Straturi. Introduceţi un nume pentru strat sau grup şi faceţi clic pe OK.

Duplicarea unui strat sau a unui grup între imagini

1 Deschideţi imaginile sursă şi destinaţie.

2 Selectaţi unul sau mai multe straturi sau un grup de straturi din panoul Straturi al imaginii sursă.

3 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Trageţi stratul sau grupul din panoul Straturi în imaginea destinaţie.

- Selectați Instrument Deplasare și trageți din imaginea sursă în imaginea destinație. Stratul sau grupul duplicat este afișat deasupra stratului activ din panoul Straturi al imaginii destinație. Țineți apăsată tasta Shift și trageți pentru a muta conținutul imaginii în aceeași locație ocupată în imaginea sursă (dacă imaginea sursă şi imaginea destinație au dimensiuni în pixeli identice) sau în centrul ferestrei documentului (dacă imaginea sursă şi imaginea destinație au dimensiuni în pixeli diferite).
- Selectați Duplicare strat sau Duplicare grup din meniul Straturi sau din meniul panoului Straturi. Selectați documentul destinație din meniul pop-up Document şi faceți clic pe OK.
- Apăsați Selectare > Global pentru a selecta toți pixelii de pe strat şi selectați Editare > Copiere. Apoi selectați Editare > Lipire în imaginea destinație.

Crearea unui document nou dintr-un strat sau grup

1. Selectați un strat sau un grup din panoul Straturi.
2. Selectați Duplicare strat sau Duplicare grup din meniul Straturi sau din meniul panoului Straturi.
3. Selectați Nou din meniul pop-up Document şi faceți clic pe OK.

Afişarea sau ascunderea unui strat, grup sau stil

❖ Efectuați una din următoarele operații în panoul Straturi:

- Faceți clic pe pictograma în formă de ochi de lângă un strat, grup sau efect de strat pentru a-i ascunde conținutul în fereastra documentului. Pentru a reafişa conținutul, faceți clic din nou în coloană. Pentru a vizualiza pictograma în formă de ochi pentru stiluri şi efecte, faceți clic pe pictograma Afişare efecte în panou .
- Selectați Afişare straturi sau Ascundere straturi din meniul Straturi.
- Faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe o pictogramă în formă de ochi pentru a afişa numai conținutul stratului sau al grupului respectiv. Photoshop reține stările de vizibilitate ale tuturor straturilor înainte de a le ascunde. Dacă nu modificați vizibilitatea niciunui alt strat, dacă faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe aceeaşi pictogramă în formă de ochi, vor fi restaurate setările de vizibilitate inițiale.
- Trageți prin coloana ochiului pentru a modifica vizibilitatea elementelor multiple din panoul Straturi.

***Notă:** Sunt tipărite numai straturile vizibile.*

Vizualizarea straturilor şi a grupurilor dintr-un grup

❖ Pentru a deschide grupul, efectuați una din următoarele operații:

- Faceți clic pe triunghiul din partea stângă a pictogramei dosarului .
- Faceți clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS) pe triunghiul din partea stângă a pictogramei dosarului şi selectați Deschidere grup curent.
- Apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceți clic pe triunghi pentru a deschide sau a închide un grup şi grupurile imbricate în acesta.

Eşantionarea din toate straturile vizibile

Comportamentul prestabilit al instrumentelor Baghetă magică, Mânjire, Neclaritate, Claritate, Găleată vopsea, Clonare şi Pensulă Corecție constă în eşantionarea culorii numai din pixelii existenți pe stratul activ. Aceasta înseamnă că puteți întinde sau eşantiona într-un singur strat.

❖ Pentru a întinde sau a eşantiona pixeli din toate straturile vizibile cu aceste instrumente, selectați Eşantionare globală straturi din bara de opțiuni.

Modificarea preferinţelor de transparenţă

1 În Windows, selectaţi Editare > Preferinţe > Transparenţă & Gamă reproductibilă; în Mac OS, selectaţi Photoshop > Preferinţe > Transparenţă & Gamă reproductibilă.

2 Selectaţi o dimensiune şi o culoare pentru tabla de şah a transparenţei sau selectaţi Niciunul pt. Dimensiune grilă pentru a ascunde tabla de şah pentru transparenţă.

3 Faceţi clic pe OK.

Selectarea, gruparea şi legarea straturilor

Selectarea straturilor

Puteţi selecta unul sau mai multe straturi pentru a lucra asupra lor. Pentru unele activităţi, cum ar fi pictarea sau efectuarea ajustărilor de culoare şi ton, puteţi lucra numai pe un singur strat în acelaşi timp. Dacă este selectat un singur strat, acesta se numeşte *strat activ*. Numele stratului activ este afişat în bara de titlu a ferestrei documentului.

Pentru alte activităţi, cum ar fi deplasarea, alinierea, transformarea sau aplicarea stilurilor din panoul Stiluri, puteţi selecta şi lucra pe mai multe straturi în acelaşi timp. Puteţi selecta straturi din panoul Straturi sau cu ajutorul instrumentului Deplasare .

De asemenea, puteţi lega straturi. Spre deosebire de straturile multiple selectate în acelaşi timp, straturile legate rămân în aceeaşi stare la schimbarea selecţiei din panoul Straturi. Consultaţi “Legarea şi dezlegarea straturilor” la pagina 306.

Dacă utilizarea unui instrument sau aplicarea unei comenzi nu conduce la rezultatele dorite, este posibil să nu fi selectat stratul corect. Verificaţi panoul Straturi pentru a vă asigura că lucraţi pe stratul corect.

Selectarea straturilor din panoul Straturi

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe un strat din panoul Straturi.
- Pentru a selecta mai multe straturi adiacente, faceţi clic pe primul strat şi apoi Shift-clic pe ultimul strat.
- Pentru a selecta mai multe straturi neadiacente, faceţi Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pe acestea în panoul Straturi.

***Notă:** Când selectaţi, faceţi Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pe zona din afara miniaturii stratului. Făcând Ctrl-clic sau Command-clic, miniatura stratului selectează zonele netransparente ale stratului.*

- Pentru a selecta toate straturile, apăsaţi Selectare > Toate straturile.
- Pentru a selecta toate straturile de tip similar (de exemplu, toate straturile cu text), selectaţi unul dintre straturi şi apăsaţi Selectare > Selectare straturi similare.
- Pentru a deselecta un strat, faceţi Ctrl-clic pe strat.
- Pentru a nu avea niciun strat selectat, faceţi clic în panoul Straturi sub ultimul strat sau stratul de fundal, sau apăsaţi Selectare > Deselectare straturi.

Selectarea straturilor din fereastra documentului

1 Selectaţi instrumentul Deplasare .

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Selectare automată din bara de opţiuni, apoi selectaţi Strat din meniul derulant şi faceţi clic în document pe stratul pe care doriţi să-l selectaţi. Este selectat stratul de sus de sub cursor care conţine pixeli.
- Selectaţi Selectare automată din bara de opţiuni, apoi selectaţi Grup din meniul derulant şi faceţi clic în document pe stratul al cărui conţinut doriţi să-l selectaţi. Este selectat grupul de sus de sub cursor care conţine pixeli. Dacă faceţi clic pe un strat negrupat, acesta este selectat.
- Faceţi clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS) în imagine şi selectaţi un strat din meniul contextual. Meniul contextual listează toate straturile care conţin pixeli sub locaţia curentă a cursorului.

Selectarea unui strat dintr-un grup

1 Faceţi clic pe grup în panoul Straturi.

2 Faceţi clic pe triunghiul din partea stângă a pictogramei dosarului .

3 Faceţi clic pe stratul individual din grup.

Gruparea şi degruparea straturilor

1 Selectaţi mai multe straturi din panoul Straturi.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Strat > Grupare straturi.
- Pentru a grupa straturile, apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi straturile spre pictograma dosarului din partea inferioară a panoului Straturi.

3 Pentru a degrupa straturile, selectaţi grupul şi selectaţi Strat > Degrupare straturi.

Adăugarea straturilor la un grup

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi grupul din panoul Straturi şi faceţi clic pe butonul Creare strat nou .
- Trageţi un strat spre dosarul grupului.
- Trageţi un dosar de grupuri în alt dosar de grupuri. Se deplasează grupul şi toate straturile acestuia.
- Trageţi un grup existent spre butonul Grup nou .

Legarea şi dezlegarea straturilor

Puteţi lega două sau mai multe straturi sau grupuri. Spre deosebire de straturile multiple selectate, straturile legate păstrează relaţia existentă între ele până la dezlegarea acestora. Puteţi deplasa sau aplica transformări în straturile legate.

1 Selectaţi straturile sau grupurile din panoul Straturi.

2 Faceţi clic pe pictograma Legătură din partea inferioară a panoului Straturi.

3 Pentru a dezlega straturi, efectuaţi una din următoarele operaţii:

- Selectaţi un strat legat şi faceţi clic pe pictograma Legătură.
- Pentru a dezactiva temporar stratul legat, faceţi Shift-clic pe pictograma Legătură din stratul legat. Este afişat un X roşu. Faceţi Shift-clic pe pictograma Legătură pentru a activa legătura din nou.

- Selectați straturile legate și faceți clic pe pictograma Legătură. Pentru a selecta toate straturile legate, selectați unul dintre straturi și apoi selectați Strat > Selectare straturi legate.

Mutarea, stivuirea şi blocarea straturilor

Schimbarea ordinii de stivuire a straturilor şi a grupurilor

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Trageți stratul sau grupul în sus sau în jos în panoul Straturi. Eliberați butonul mouse-ului când linia evidențiată este afișată în locul în care doriți să plasați stratul sau grupul.
- Pentru a deplasa un strat într-un grup, trageți stratul spre dosarul grupului 🗀. Dacă grupul este închis, stratul este poziționat în partea inferioară a grupului.

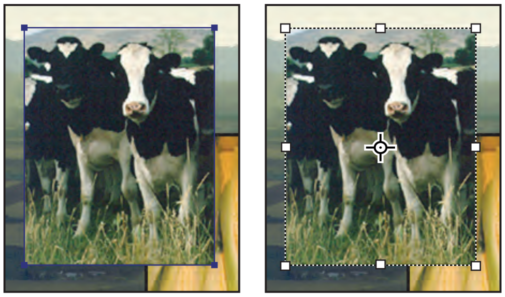
Notă: *Dacă un grup este expandat pentru a putea vizualiza toate straturile din cadrul acestuia, dacă adăugați un strat sub grupul expandat, acesta este adăugat automat la grupul respectiv. Pentru a evita acest lucru, restrângeți grupul înainte de a adăuga stratul nou.*

- Selectați un strat sau un grup, selectați Strat > Aranjare și selectați o comandă din submeniu. Dacă elementul selectat se află într-un grup, comanda se aplică ordinii de stivuire din cadrul grupului. Dacă elementul selectat nu se află într-un grup, comanda se aplică ordinii de stivuire din cadrul panoului Straturi.
- Pentru a inversa ordinea straturilor selectate, selectați Strat > Aranjare > Inversare. Aceste opțiuni sunt afișate inactive, dacă nu aveți cel puțin două straturi selectate.

Notă: *Prin definiție, stratul de fundal se află întotdeauna la baza ordinii de stivuire. În consecință, comanda Trimitere în spate plasează elementul selectat direct deasupra stratului de fundal.*

Afişarea muchiilor şi a mânerelor stratului

Afișarea muchiei sau a limitelor conținutului dintr-un strat vă poate ajuta să deplasați și să aliniați conținutul. De asemenea, puteți afișa mânerele de transformare pentru straturile și grupurile selectate, astfel încât să le puteți redimensiona și roti.



Conținutul stratului cu muchii afișate (stânga) și modul de transformare selectat (dreapta)

Afişarea muchiilor conţinutului dintr-un strat selectat

❖ Selectați Vizualizare > Afișare > Muchii strat.

Afişarea mânerelor de transformare dintr-un strat selectat

1 Selectați instrumentul Deplasare ✥.

2 Selectați Afișare controale transformare din bara de opțiuni.

Puteți redimensiona și roti conținutul stratului utilizând mânerele de transformare. Consultați “Transformarea liberă” la pagina 233.

Deplasarea conținutului straturilor

1 Din panoul Straturi, selectați straturile care conțin obiectele pe care doriți să le deplasați.

2 Selectați instrumentul Deplasare .

Puteți selecta straturile pe care doriți să le deplasați direct în fereastra documentului. În bara de opțiuni a instrumentului Deplasare, selectați Selectare automată, apoi alegeți Strat din meniul derulant. Apăsați tasta Shift și faceți clic pentru a selecta mai multe straturi. Selectați Selectare automată, apoi alegeți Grup, pentru a selecta întregul grup când selectați un strat din grup.

3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- În fereastra documentului, trageți cu mouse-ul de oricare obiect pe unul din straturile selectate. (Toate obiectele de pe strat se vor deplasa simultan).
- Apăsați pe o tastă cu săgeată de pe tastatură pentru a deplasa obiectele cu 1 pixel.
- Mențineți apăsată tasta Shift și apăsați o tastă cu săgeată de pe tastatură pentru a deplasa obiectele cu 10 pixeli.

Alinierea obiectelor pe straturi diferite

Puteți alinia conținutul straturilor și al grupurilor cu ajutorul instrumentului Deplasare . (Consultați “Deplasarea conținutului straturilor” la pagina 308).

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a alinia mai multe straturi, selectați straturile cu ajutorul instrumentului Deplasare sau din panoul Straturi, sau selectați un grup.
- Pentru a alinia conținutul unui strat sau al mai multor straturi la chenarul selecției, efectuați o selecție în imagine, apoi selectați straturile din panoul Straturi. Utilizați această metodă pentru a efectua alinierea la oricare punct specificat din imagine.

2 Selectați Strat > Aliniere sau Strat > Aliniere straturi la selecție și selectați o comandă din submeniu. Aceleași comenzi sunt disponibile ca butoane de aliniere în bara de opțiuni a instrumentului Deplasare.

Muchii superioare Aliniază pixelul superior de pe straturile selectate la pixelul cel mai de sus de pe toate straturile selectate sau la muchia superioară a chenarului selecției.

Centre verticale Aliniază pixelul central vertical de pe fiecare strat selectat la pixelul central vertical al tuturor straturilor selectate sau la centrul vertical al chenarului selecției.

Muchii inferioare Aliniază pixelul inferior de pe straturile selectate la pixelul cel mai de jos de pe straturile selectate sau la muchia inferioară a chenarului selecției.

Muchii stânga Aliniază pixelul din stânga de pe straturile selectate la pixelul din stânga de pe stratul cel mai din stânga sau la muchia stângă a chenarului selecției.

Centre orizontale Aliniază pixelul central orizontal de pe straturile selectate la pixelul central orizontal al tuturor straturilor selectate sau la centrul orizontal al chenarului selecției.

Muchii dreapta Aliniază pixelul superior din dreapta de pe straturile legate la pixelul cel mai din dreapta de pe toate straturile selectate sau la muchia din dreapta a chenarului selecției.

Consultaţi şi

“Alinierea automată a straturilor imaginii” la pagina 309

Distribuirea uniformă a straturilor şi a grupurilor

1 Selectaţi trei sau mai multe straturi.

2 Selectaţi Strat > Distribuire şi selectaţi o comandă. Alternativ, selectaţi instrumentul Deplasare şi faceţi clic pe un buton de distribuire din bara de opţiuni.

Muchii superioare Spaţiază straturile uniform, începând de la pixelul de sus al fiecărui strat.

Centre verticale Spaţiază straturile uniform, începând de la pixelul central vertical al fiecărui strat.

Muchii inferioare Spaţiază straturile uniform, începând de la pixelul de jos al fiecărui strat.

Muchii stânga Spaţiază straturile uniform, începând de la pixelul din stânga al fiecărui strat.

Centre orizontale Spaţiază straturile uniform, începând de la centrul orizontal al fiecărui strat.

Muchii dreapta Spaţiază straturile uniform, începând de la pixelul din dreapta al fiecărui strat.

Alinierea automată a straturilor imaginii

Comanda Aliniere automată straturi poate alinia automat straturile pe baza conţinutului similar din diverse straturi, precum colţuri şi muchii. Asignaţi un strat ca strat de referinţă sau permiteţi Photoshop să aleagă automat stratul de referinţă. Celelalte straturi sunt aliniate la stratul de referinţă astfel încât conţinutul asociat se suprapune pe el însuşi

Utilizând comanda Aliniere automată straturi puteţi combina imaginile în câteva moduri:

- Înlocuirea sau ştergerea porţiunilor din imagini care au acelaşi fundal. După alinierea imaginilor, utilizarea mascarea sau amestecarea efectelor pentru a combina porţiuni din fiecare imagine într-o singură imagine.
- Alipirea imaginilor care partajează conţinut suprapus.
- Pentru cadrele video preluate pe un fundal static, puteţi converti cadrele în straturi, spoi puteţi adăuga sau şterge conţinut în mai multe cadre.

1 Copierea sau plasarea imaginilor pe care doriţi să le aliniaţi în acelaşi document.

Fiecare imagine va fi într-un un strat separat. Consultaţi “Duplicarea straturilor” la pagina 303.

Puteţi încărca mai multe imagini în straturi utilizând un script. Selectaţi Fişier > Scripturi > Încărcare fişiere în stivă.

2 (Opţional) În panoul Straturi, creaţi un strat de referinţă prin blocarea acestuia. Consultaţi “Blocarea straturilor” la pagina 312. Dacă nu setaţi un strat de referinţă, Photoshop va analiza toate straturile şi va selecta unul la centrul compoziţiei finale, ca referinţă.

3 Selectaţi straturile rămase pe care doriţi să le aliniaţi.

Pentru a selecta mai multe straturi adiacente din panou, Shift-clic; pentru a selecta straturi neadiacente, Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS).

***Notă:** Nu selectaţi straturi de ajustare, straturi vectoriale sau obiecte inteligente care nu conţin informaţii necesare pentru aliniere.*

4 Selectaţi Editare > Aliniere automată straturi şi alegeţi o opţiune de aliniere. Pentru alipirea mai multor imagini care partajează zone suprapuse - de exemplu, pentru crearea unei panorame -, utilizaţi opţiunile Automat, Perspectivă sau Cilindric. Pentru a alinia imagini scanate cu conţinut decalat, utilizaţi opţiunea Numai repoziţionare.

Auto Photoshop analizează imaginile sursă şi aplică o machetă de tip Perspectivă sau Cilindric, în funcţie de cea care produce o compoziţie mai bună.

Perspectivă Creează o compoziţie consecventă, desemnând una dintre imaginile sursă (în mod implicit, imaginea din mijloc) ca imagine de referinţă. Celelalte imagini sunt apoi transformate (repoziţionate, întinse sau înclinate, dacă este necesar), astfel încât conţinutul suprapus pe straturi să fie ajustat.

Cilindric Reduce distorsiunea de tip “papion” care poate surveni cu macheta Perspectivă, prin afişarea imaginilor individuale ca un cilindru nedesfăşurat. Totuşi, conţinutul suprapus în straturi este asociat. Imaginea de referinţă este plasată la centru. Plasarea în centru a imaginii de referinţă este cea mai recomandată pentru panoramele late.

Sferic Aliniază imaginile la câmpurile late de vizualizare (verticale şi orizontale). Desemnează una din imaginile sursă (imaginea din centru, în mod prestabilit) ca imagine de referinţă şi transformă celelalte imagini pentru a avea formă sferică, astfel încât conţinutul suprapus să fie ajustat.

Colaj scene Aliniază straturile şi ajustează conţinutul suprapus, fără a modifica forma obiectelor din imagine (de exemplu, un cerc va rămâne un cerc).

Numai repoziţionare Aliniază straturile şi asociază conţinutul suprapus, dar nu transformă (întindere sau înclinare) niciunul dintre straturile sursă.

Corecţie lentile Corectează automat defectele lentilelor:

- **Înlăturare vignetă** Compensează defectul lentilelor din cauza căruia muchiile, în special colţurile unei imagini, sunt mai întunecate decât centrul.
- **Deformare geometrică** Compensează deformarea de tip cilindru, pernă sau ochi de peşte.

Notă: *Deformarea geometrică va lua în considerare deformarea radicală pentru a îmbunătăţi rezultatul alinierii, excepţie făcând lentilele ochi de peşte; când sunt detectate metadatele referitoare la ochi de peşte, deformarea geometrică va alinia imaginile pentru ochi de peşte*

După alinierea automată, puteţi utiliza Editare > Transformare liberă pentru a regla fin alinierea sau pentru a efectua ajustări de tonuri pentru a nivela diferenţele de expunere dintre straturi, apoi combinaţi straturile într-o imagine compozită.

Pentru un clip video despre alinierea straturilor după conţinut, accesaţi www.adobe.com/go/vid0014_ro.

Pentru un clip video despre utilizarea funcţiilor Aliniere automată şi Amestecare automată pentru crearea unei panorame şi creşterea profunzimii câmpului, accesaţi www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_ro.

Consultaţi şi

“Crearea imaginilor panoramice” la pagina 260

“Combinarea mai multor imagini într-un portret grup” la pagina 351

“Stivele de imagini (Photoshop Extended)” la pagina 655

Alinierea straturilor video după conţinut

Amestecarea automată a straturilor

Utilizaţi comanda Amestecare automată straturi pentru a uni sau combina imagini cu tranziţii fine în imaginea compozită finală. Funcţia Amestecare automată straturi aplică în funcţie de necesităţi măşti de straturi pe fiecare strat pentru a masca zonele supra sau subexpuse sau diferenţele de conţinut. Amestecare automată straturi este disponibilă numai pentru imagini RGB sau în tonuri de gri. Această comandă nu funcţionează cu Obiectele inteligente, straturile video, straturile 3D sau straturile de fundal.

Printre multele utilizâri ale comenzii Amestecare automată straturi, puteţi amesteca imagini multiple ale unei scene cu diverse zone focalizate pentru a obţine o imagine compozită cu o profuzime extinsă a câmpului. În mod similar, puteţi crea o imagine compozită prin amestecarea de imagini multiple ale unei scene cu diverse iluminări. Pe lângă combinarea imaginilor unei scene, puteţi uni imagini într-o panoramă. (Deşi poate fi preferabil să utilizaţi comanda Fuzionare foto pentru a produce panorame din imagini multiple.)

Funcţia Amestecare automată straturi aplică în funcţie de necesităţi măşti de straturi pe fiecare strat pentru a masca zonele supra sau subexpuse sau diferenţele de conţinut şi pentru a crea o imagine compozită fără îmbinări.

1 Copiaţi sau plasaţi imaginile pe care doriţi să le combinaţi în acelaşi document.

Fiecare imagine va fi într-un un strat separat. Consultaţi “Duplicarea straturilor” la pagina 303.

2 Selectaţi straturile pe care doriţi să le amestecaţi.

3 (Opţional) Aliniaţi straturile.

Puteţi alinia straturile manual sau prin utilizarea comenzii Aliniere automată straturi. Consultaţi “Alinierea automată a straturilor imaginii” la pagina 309.

4 Cu straturile încă selectate, alegeţi Editare > Amestecare automată straturi.

5 Selectaţi obiectivul Amestecare automată:

Panoramă Amestecă straturile suprapuse într-o imagine panoramică.

Stivuire imagini Amestecă cele mai bune detalii din fiecare zonă corespunzătoare. Această opţiune funcţionează cel mai bine cu straturi aliniate.

Notă: *Stivuire imagini permite amestecarea imaginilor multiple ale unei scene cu focalizare pe diverse zone sau cu iluminări diferite pentru a obţine cel mai bun rezultat pentru toate imaginile (este necesară alinierea automată a imaginilor în prealabil).*

6 Selectaţi Tonuri şi culori fără îmbinare pentru a ajusta culoarea şi tonalitatea pentru amestecare.

7 Faceţi clic pe OK.

Pentru un clip video despre utilizarea opţiunilor Aliniere automată şi Amestecare automată pentru a crea panorame şi a mări adâncimea câmpului şi despre utilizarea scalării în funcţie de conţinut, consultaţi www.adobe.com/go/lrvid4120_ro.

Consultaţi şi

“Combinarea mai multor imagini într-un portret grup” la pagina 351

“Crearea imaginilor panoramice” la pagina 260

Rotirea unui strat

1 Selectaţi stratul pe care doriţi să îl rotiţi din panoul Straturi.

2 Dacă există ceva selectat în mod curent în imagine, selectaţi Selectare > Deselectare.

3 Selectaţi Editare > Transformare > Rotire. Este afişată o casetă care defineşte limitele stratului (denumită casetă de încadrare).

4 Deplasaţi cursorul în afara casetei de încadrare (cursorul se transformă într-o săgeată curbată, cu două laturi) şi apoi trageţi. Apăsaţi Shift pentru a restrânge rotaţia la o incrementare de 15°.

5 Când sunteţi mulţumit de rezultate, apăsaţi Enter (Windows) sau Return (Mac OS) sau faceţi clic pe bifa de pe bara de opţiuni. Pentru a anula rotaţia, apăsaţi Esc sau faceţi clic pe pictograma Anulare transformare de pe bara de opţiuni.

Consultaţi şi

"Rotirea sau transformarea simetrică a întregii imagini" la pagina 209

"Scalarea, rotirea, înclinarea, distorsionarea, aplicarea perspectivei sau deformarea" la pagina 232

Blocarea straturilor

Puteţi bloca straturile integral sau parţial pentru a le proteja conţinutul. De exemplu, este posibil să doriţi blocarea integrală a unui strat la finalizarea operaţiilor asupra acestuia. Este posibil să doriţi blocarea parţială a unui strat dacă acesta are stilurile şi transparenţa corecte, dar încă nu v-aţi hotărât în legătură cu poziţionarea acestuia. Când un strat este blocat, este afişată o pictogramă de blocare în partea dreaptă a numelui acestuia. Pictograma de blocare este plină când stratul este blocat integral şi fără conţinut, când stratul este blocat parţial.

Blocarea globală a proprietăţilor unui strat sau ale unui grup

1 Selectaţi un strat sau un grup.

2 Faceţi clic pe opţiunea Blocare globală din panoul Straturi.

***Notă:** Straturile dintr-un grup blocat afişează o pictogramă de blocare inactivă .*

Blocarea parţială a unui strat

1 Selectaţi un strat.

2 Faceţi clic pe una sau mai multe opţiuni de blocare din panoul Straturi.

Blocare pixeli transparenţi Limitează editarea la porţiunile opace ale stratului. Această opţiune este echivalentă opţiunii Păstrare transparenţă din versiunile anterioare Photoshop.

Blocare pixeli imagine Împiedică modificarea pixelilor stratului cu ajutorul instrumentelor de desenare.

Blocare poziţie Împiedică deplasarea pixelilor stratului.

***Notă:** Pentru tipul şi forma straturilor, opţiunile Blocare transparenţă şi Blocare imagine sunt selectate în mod prestabilit şi nu pot fi deselectate.*

Aplicarea opţiunilor de blocare asupra straturilor selectate sau a unui grup

1 Selectaţi mai multe straturi sau un grup.

2 Selectaţi Blocare straturi sau Blocare globală straturi din grup din meniul Straturi sau din meniul panoului Straturi.

3 Selectaţi opţiunile de blocare şi faceţi clic pe OK.

Administrarea straturilor

Redenumirea unui strat sau a unui grup

Pe măsură ce adăugaţi straturi la o imagine, este util să le denumiţi în funcţie de conţinutul acestora. Numele descriptive simplifică identificarea straturilor din panou.

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi dublu clic pe numele stratului sau al grupului din panoul Straturi şi introduceţi un nume nou.
- Apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceţi dublu clic pe stratul (nu pe numele sau pe miniatura acestuia) din panoul Straturi. Introduceţi un nume nou în caseta de text Nume şi faceţi clic pe OK.
- Selectaţi un strat sau un grup şi selectaţi Proprietăţi strat sau Proprietăţi grup din meniul Straturi sau din meniul panoului Straturi. Introduceţi un nume nou în caseta de text Nume şi faceţi clic pe OK.

Asignarea unei culori la un strat sau grup

Straturile şi grupurile codate după culoare vă ajută să localizaţi straturile corelate din panoul Straturi.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi un strat sau un grup şi selectaţi Proprietăţi strat sau Proprietăţi grup din meniul Straturi sau din meniul panoului Straturi.
- Apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceţi dublu clic pe stratul (nu pe numele sau pe miniatura acestuia) din panoul Straturi.

2 Selectaţi o culoare din meniul pop-up Culoare şi faceţi clic pe OK.

Rasterizarea straturilor

Nu puteţi utiliza instrumentele sau filtrele de pictură care conţin date vectoriale (cum ar fi straturile cu text, straturile cu forme, măştile vectoriale sau obiectele inteligente) şi date generate (cum ar fi straturile de umplere). Puteţi rasteriza totuşi aceste straturi pentru a le converti conţinutul la o imagine plată raster.

❖ Selectaţi straturile pe care doriţi să le rasterizaţi, selectaţi Strat > Rasterizare şi apoi selectaţi o opţiune din submeniul:

Text Rasterizează textul de pe un strat cu text. Nu rasterizează alte date vectoriale de pe strat.

Formă Rasterizează un strat cu forme.

Umplere conţinut Rasterizează umplerea unui strat cu forme, păstrând masca vectorială.

Mască vectorială Rasterizează masca vectorială de pe un strat, transformând-o într-o mască strat.

Obiect inteligent Converteşte un obiect inteligent într-un strat raster.

Video Rasterizează cadrul video curent într-un strat imagine.

3D (numai pentru Extended) Rasterizează vizualizarea curentă a datelor 3D într-un strat raster plat.

Strat Rasterizează toate datele vectoriale de pe straturile selectate.

Toate straturile Rasterizează toate straturile care conţin date vectoriale şi generate.

***Notă:** Pentru a rasteriza straturile legate, selectaţi un strat legat, selectaţi Strat > Selectare straturi legate şi apoi rasterizaţi straturile selectate.*

Ştergerea unui strat sau a unui grup

Ştergerea straturilor de care nu mai aveţi nevoie reduce dimensiunea fişierului imagine.

1 Selectaţi unul sau mai multe straturi sau grupuri din panoul Straturi.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru ştergere cu mesaj de confirmare, faceţi clic pe pictograma Ştergere . Alternativ, selectaţi Straturi > Ştergere > Strat sau Ştergere strat sau Ştergere grup din meniul panoului Straturi.
- Pentru a şterge stratul sau grupul fără confirmare, trageţi-l pe pictograma Ştergere , faceţi Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe pictograma Ştergere sau faceţi clic pe tasta Delete având activat instrumentul Deplasare.
- Pentru a şterge straturile ascunse, selectaţi Straturi > Ştergere > Straturi ascunse.

Pentru a şterge straturile legate, selectaţi un strat legat, selectaţi Strat > Selectare straturi legate şi apoi ştergeţi straturile.

Exportul straturilor

Puteţi exporta toate straturile sau straturile vizibile în fişiere separate.

❖ Selectaţi Fişier > Scripturi > Export straturi în fişiere.

Monitorizarea dimensiunii fişierelor

Dimensiunea fişierului depinde de dimensiunile pixelilor unei imagini şi de numărul de straturi conţinute. Imaginile cu mai mulţi pixeli pot reproduce mai multe detalii la tipărire, dar necesită mai mult spaţiu pe disc pentru stocare şi este posibil ca editarea şi tipărirea lor să fie mai lentă. Trebuie să monitorizaţi dimensiunile fişierelor dvs. pentru a vă asigura că acestea nu devin prea mari pentru scopurile dvs. Dacă dimensiunea fişierului devine prea mare, reduceţi numărul de straturi din imagine sau modificaţi dimensiunea imaginii.

❖ Puteţi vizualiza informaţiile despre dimensiunea fişierului pentru o imagine în partea inferioară a ferestrei aplicaţiei.

Consultaţi şi

"Afişarea informaţiilor despre fişier în fereastra documentului" la pagina 36

Fuzionarea şi ştampilarea straturilor

După ce aţi finalizat conţinutul straturilor, le puteţi fuziona pentru a reduce dimensiunea fişierelor de imagini. La fuzionarea straturilor, datele de pe straturile superioare înlocuiesc toate datele care se suprapun peste straturile inferioare. Intersecţia tuturor suprafeţelor transparente din straturile fuzionate rămâne transparentă.

***Notă:** Nu puteţi utiliza un strat de ajustare sau un strat de umplere ca strat ţintă pentru o fuzionare.*

Straturile pot fi atât fuzionate, cât şi ştampilate. Ştampilarea permite fuzionarea conţinutului mai multor straturi într-un strat ţintă, celelalte straturi rămânând intacte.

***Notă:** Când salvaţi un document fuzionat, nu puteţi reveni la starea existentă înainte de fuzionare; straturile sunt fuzionate permanent.*

Fuzionarea a două straturi sau grupuri

1 Asiguraţi-vă că straturile şi grupurile pe care doriţi să le fuzionaţi sunt vizibile.

2 Selectați straturile şi grupurile pe care doriți să le fuzionați.

3 Selectați Strat > Fuzionare straturi.

***Notă:** Puteți fuziona două straturi sau grupuri adiacente, selectând elementul superior, iar apoi selectând Strat > Fuzionare straturi. Puteți fuziona straturi legate, selectând Strat > Selectare straturi legate şi fuzionând apoi straturile selectate. Puteți fuziona două straturi 3D, selectând Strat > Fuzionare straturi; acestea vor împărți aceeaşi scenă, iar stratul superior va moşteni proprietățile 3D ale stratului inferior (vizualizările camerei trebuie să fie aceleaşi pentru ca acestea să fie activate).*

Fuzionarea straturilor într-o mască de tăiere

1 Ascundeți toate straturile pe care nu doriți să le fuzionați.

2 Selectați stratul de bază din masca de tăiere. Stratul de bază trebuie să fie un strat raster.

3 Selectați Fuzionare mască de tăiere din meniul Straturi sau din meniul panoului Straturi.

Pentru informații suplimentare despre măştile de tăiere, consultați "Straturi mască cu măşti de tăiere" la pagina 350.

Fuzionarea tuturor straturilor şi a grupurilor vizibile dintr-o imagine

❖ Selectați Fuzionare vizibile din panoul Straturi sau din meniul panoului Straturi. Sunt fuzionate toate straturile care au afişată o pictogramă în formă de ochi 👁.

***Notă:** Pentru a activa comanda Fuzionare vizibile, trebuie selectat un strat vizibil.*

Ştampilarea straturilor multiple sau a straturilor legate

Când ştampilați mai multe straturi selectate sau legate, Photoshop creează un strat nou cu conținutul fuzionat.

1 Selectați mai multe straturi.

2 Apăsați Ctrl+Alt+E (Windows) sau Command+Option+E (Mac OS).

Ştampilarea tuturor straturilor vizibile

1 Activați vizibilitatea straturilor pe care doriți să le fuzionați.

2 Apăsați Shift+Ctrl+Alt+E (Windows) sau Shift+Command+Option+E (Mac OS).

Photoshop creează un strat nou cu conținutul fuzionat.

Aplatizarea globală a straturilor

Aplatizarea reduce dimensiunea fişierului prin fuzionarea tuturor straturilor vizibile în fundal şi abandonarea straturilor ascunse. Toate suprafețele transparente rămase sunt umplute cu alb. Când salvați o imagine aplatizată, nu puteți reveni la starea existentă înainte de aplatizare; straturile sunt fuzionate permanent.

***Notă:** Conversia unei imagini între unele moduri de culoare aplatizează fişierul. Pentru a edita imaginea inițială după conversie, salvați o copie a fişierului dvs. cu toate straturile intacte.*

1 Asigurați-vă că toate straturile pe care doriți să le păstrați sunt vizibile.

2 Selectați Strat > Aplatizare imagine sau selectați Aplatizare imagine din meniul panoului Straturi.

Setarea opacității sau a amestecării

Specificarea opacității pentru un strat sau grup

Opacitatea unui strat stabileşte gradul de ascundere sau de afişare a stratului de sub acesta. Un strat cu opacitate de 1% este afişat aproape transparent, în timp ce unul cu opacitate de 100% este complet opac.

***Notă:** Nu puteți modifica opacitatea unui strat de fundal sau a unui strat blocat. Puteți, totuşi, converti un strat de fundal la unul obişnuit, care acceptă transparența. Consultați "Conversia fundalului şi a straturilor" la pagina 302.*

1 Selectați un strat sau un grup din panoul Straturi.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- În panoul Straturi, introduceți o valoare în caseta de text Opacitate sau trageți de glisorul pop-up Opacitate.
- Selectați Strat > Stil strat > Opțiuni Amestecare. Introduceți o valoare în caseta de text Opacitate sau trageți de glisorul pop-up Opacitate.
- Selectați instrumentul Deplasare şi introduceți un număr care indică procentajul opacității.

***Notă:** Pentru a vizualiza opțiunile de amestecare pentru un strat text, selectați Strat > Stil strat > Opțiuni amestecare sau selectați Opțiuni amestecare de la pictograma Adăugare stil strat fx din partea inferioară a meniului panoului Straturi.*

Specificarea opacității de umplere pentru un strat

Pe lângă setarea opacității care influențează orice stil al stratului şi orice mod de amestecare aplicat asupra stratului, puteți specifica opacitatea umplerii pentru straturi. Opacitatea umplerii influențează pixelii pictați într-un strat sau formele desenate pe un strat fără a influența opacitatea oricărui efect de strat care a fost aplicat.

De exemplu, dacă stratul dvs. conține o formă desenată sau text care utilizează un efect de umbrire a stratului, ajustați opacitatea de umplere pentru a modifica opacitatea formei sau a textului fără a modifica opacitatea umbrei.

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- În panoul Straturi, introduceți o valoare în caseta de text Opacitate umplere sau trageți de glisorul pop-up Opacitate umplere.
- Faceți dublu clic pe miniatura unui strat, selectați Strat > Stil strat > Opțiuni amestecare şi introduceți o valoare în caseta de text Opacitate umplere sau trageți glisorul meniului pop-up Opacitate umplere.

***Notă:** Pentru a vizualiza opțiunile de amestecare pentru un strat text, selectați Strat > Stil strat > Opțiuni amestecare sau selectați Opțiuni amestecare de la pictograma Adăugare stil strat fx din partea inferioară a panoului Straturi. Introduceți o valoare în caseta de text Opacitate umplere.*

Specificarea unui mod de amestecare pentru strat sau grup

Modul de amestecare a unui strat stabileşte modul în care pixelii acestuia se amestecă cu pixelii de la baza imaginii. Puteți crea o varietate de efecte speciale utilizând modurile de amestecare.

În mod prestabilit, modul de amestecare al unui grup de straturi este Trecere prin, ceea ce înseamnă că grupul nu are propriile proprietăţi de amestecare. Când selectaţi un alt mod de amestecare pentru un grup, modificaţi efectiv ordinea în care componentele imaginii sunt puse împreună. Mai întâi, sunt puse împreună toate straturile din grup. Grupul compozit este tratat ulterior ca o imagine unică şi este amestecat cu restul imaginii utilizând modul de amestecare selectat. Astfel, dacă selectaţi pentru grup alt mod de amestecare decât Trecere prin, niciunul dintre straturile de ajustare sau modurile de amestecare a straturilor din interiorul grupului nu va fi aplicat în straturile din exteriorul grupului.

***Notă:** Nu există niciun mod de amestecare Clar pentru straturi. În plus, modurile Densitate culoare+, Mai întunecat, Luminare, Diferenţă şi Excludere nu sunt disponibile în cazul imaginilor Lab. Modurile de amestecare a straturilor disponibile pentru fişiere de 32 biţi sunt Normal, Dizolvare, Întunecare, Multiplicare, Eludare liniară (Adăugare), Întunecare culoare, Luminare culoare, Diferenţă, Nuanţă, Saturaţie, Culoare şi Luminozitate.*

1 Selectaţi un strat sau un grup din panoul Straturi.

2 Selectaţi un mod de amestecare:

- Selectaţi o opţiune din meniul pop-up Mod amestec, din panoul Straturi.
- Selectaţi Strat > Stil strat > Opţiuni Amestecare şi apoi selectaţi o opţiune din meniul pop-up Mod Amestec.

Pentru un clip video referitor la utilizarea modurilor de amestecare, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0012_ro.

Consultaţi şi

"Lista modurilor de amestecare" la pagina 373

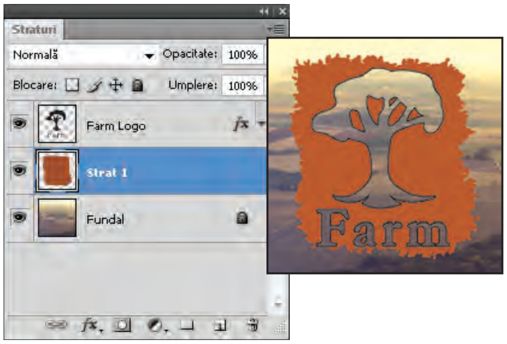
Umplerea straturilor noi cu o culoare neutră

Nu puteţi aplica anumite filtre (cum ar fi filtrul Efecte iluminare) asupra straturilor fără niciun pixel. Această problemă se rezolvă dacă selectaţi Umplere cu culoare mod neutru în caseta de dialog Strat nou, prin umplerea în prealabil a stratului cu o culoare presetată, neutră. Această culoare invizibilă neutră este asignată conform modului a amestecare al stratului. Dacă nu este aplicat niciun efect, umplerea cu o culoare neutră nu are niciun efect pe straturile rămase. Opţiunea Umplere cu culoare neutră nu este disponibilă pentru straturile care utilizează modurile Normal, Dizolvare, Mixare puternică, Nuanţă, Saturaţie, Culoare sau Luminozitate.

Crearea unei penetrări

Opţiunile de penetrare vă permit să specificaţi straturile "prin care se penetrează" pentru a afişa conţinutul celorlalte straturi. De exemplu, puteţi utiliza un strat cu text pentru penetrarea unui strat de ajustare a culorii şi afişarea porţiunii din imagine în care sunt utilizate culorile iniţiale.

Pe măsură ce planificaţi efectul de penetrare, trebuie să hotărâţi care strat va crea forma penetrării, care straturi vor fi penetrate şi care straturi vor fi afişate. Dacă doriţi să afişaţi un strat diferit de fundal, puteţi plasa straturile pe care doriţi să le utilizaţi într-un grup sau într-o mască de tăiere.



Normală
Opacitate: 100%
Umplere: 100%

Logo fermă cu penetrare superficială în stratul Fundal

1 Efectuaţi una din următoarele operaţii în panoul Straturi:

- Pentru a afişa fundalul, poziţionaţi stratul care va crea penetrarea deasupra straturilor care vor fi penetrate şi asiguraţi-vă că stratul inferior din imagine este stratul de fundal. (Selectaţi Strat > Nou > Fundal din strat pentru a converti un strat obişnuit la un strat de fundal.)
- Pentru a afişa un strat deasupra fundalului, plasaţi într-un grup straturile pe care doriţi să le penetraţi. Stratul superior dintr-un grup va penetra straturile grupate către următorul strat de sub grup. Dacă doriţi să penetraţi toate straturile până la fundal, setaţi modul de amestecare pentru grup la Pătrundere prin (setare prestabilită).
- Pentru a afişa stratul de bază al unei măşti de tăiere, plasaţi straturile pe care doriţi să le utilizaţi într-o mască de tăiere. (Consultaţi “Straturi mască cu măşti de tăiere” la pagina 350). Asiguraţi-vă stratul de bază are selectată opţiunea Amestec straturi tăiate ca grup. (Consultaţi “Efecte de grupare a amestecului” la pagina 319).

2 Selectaţi stratul superior (stratul care va crea penetrarea).

3 Pentru a afişa opţiunile de amestecare, faceţi dublu clic pe strat (oriunde în exteriorul numelui sau al miniaturii stratului), selectaţi Strat > Stil strat > Opţiuni amestecare sau selectaţi Opţiuni amestecare din meniul panoului Straturi.

***Notă:** Pentru a vizualiza opţiunile de amestecare pentru un strat text, selectaţi Strat > Stil strat > Opţiuni amestecare sau selectaţi Opţiuni amestecare de la butonul Adăugare stil strat din partea inferioară a meniului panoului Straturi.*

4 Selectaţi o opţiune din meniul pop-up Penetrare:

- Selectaţi Superficial pentru a penetra până la primul punct de oprire posibil, cum ar fi primul strat după grupul de straturi sau stratul de bază al măştii de tăiere.
- Selectaţi Adânc pentru a penetra fundalul. Dacă nu există fundal, opţiunea Adânc penetrează până la transparenţă.

***Notă:** Dacă nu utilizaţi un grup de straturi sau o mască de tăiere, opţiunea Superficial sau Adânc creează o penetrare care afişează stratul de fundal (sau transparenţa, dacă stratul inferior nu este stratul de fundal).*

5 Pentru a crea efectul de penetrare, efectuaţi una din următoarele operaţii:

- Reduceţi opacitatea umplerii.
- Utilizând opţiunile din meniul Mod Amestec, modificaţi modul de amestecare pentru afişarea pixelilor de la bază.

6 Faceţi clic pe OK.

Excluderea canalelor din amestec

Când amestecați un strat sau un grup, puteți restricționa efectele de amestecare la un canal specificat. În mod prestabilit, sunt incluse toate canalele. De exemplu, când utilizați o imagine RGB puteți selecta excluderea canalului de roșu din amestec; în imaginea compozită, sunt influențate numai informațiile din canalele de verde și albastru.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți dublu clic pe miniatura unui strat.
- Selectați Strat > Stil strat > Opțiuni Amestecare.
- Selectați Opțiuni amestecare de la pictograma Adăugare stil strat fx din partea inferioară a panoului Straturi.

Notă: *Pentru a vizualiza opțiunile de amestecare pentru un strat text, selectați Strat > Stil strat > Opțiuni amestecare sau selectați Opțiuni amestecare de la butonul Adăugare stil strat din partea inferioară a meniului panoului Straturi.*

2 În suprafața Amestec avansat a casetei de dialog Stil strat, deselectați toate canalele pe care nu doriți să le includeți când este amestecat stratul.

Efecte de grupare a amestecului

În mod prestabilit, straturile dintr-o mască de tăiere sunt amestecate cu straturile de bază, utilizând modul de amestecare al stratului cel mai de jos din grup. Puteți totuși opta pentru aplicarea modului de amestecare al stratului cel mai de jos numai pentru stratul respectiv, permițând păstrarea aspectului inițial al amestecului straturilor tăiate. (Consultați “Straturi mască cu măști de tăiere” la pagina 350).

De asemenea, puteți aplica modul de amestecare a unui strat la efectele stratului care modifică pixelii opaci, cum ar fi Strălucire interioară, Suprapunere culoare, fără a modifica efectele stratului care modifică numai pixelii transparenți, cum ar fi Strălucire exterioară sau Umbrire.

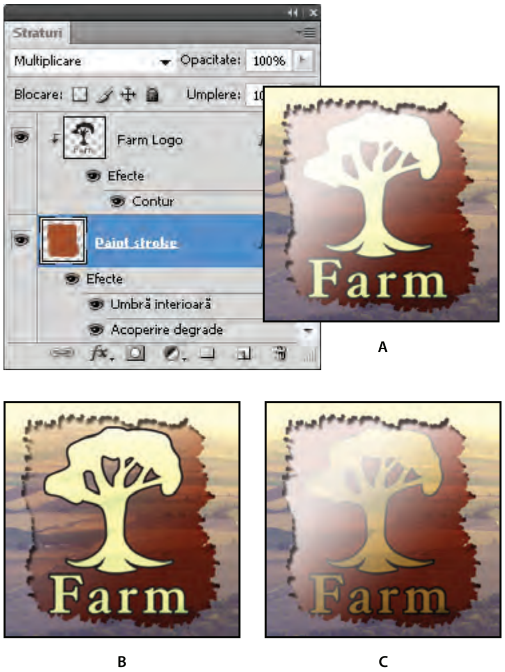
1 Selectați stratul pe care doriți să îl influențați.

2 Faceți dublu clic pe miniatura unui strat, selectați Opțiuni amestecare din meniul panoului Straturi sau selectați Strat > Stil strat > Opțiuni amestecare.

Notă: *Pentru a vizualiza opțiunile de amestecare pentru un strat text, selectați Strat > Stil strat > Opțiuni amestecare sau selectați Opțiuni amestecare de la butonul Adăugare stil strat din partea inferioară a meniului panoului Straturi.*

3 Specificați domeniul opțiunilor de amestecare:

- Selectați Amestec efecte interioare ca grup pentru a aplica modul de amestecare al stratului asupra efectelor stratului care modifică pixelii opaci, cum ar fi Strălucire interioară, Satinare, Suprapunere culoare și Acoperire degrade.
- Selectați Amestec straturi tăiate ca grup pentru a aplica modul de amestecare al stratului de bază asupra tuturor straturilor din masca de tăiere. Dacă deselectați această opțiune (selectată întotdeauna în mod prestabilit), se păstrează modul de amestecare inițial și aspectul fiecărui strat din grup.



Opțiuni de amestecare avansată
A. *Straturi Logo fermă şi Contur pictură, fiecare având modul său de amestec* ***B.*** *Opțiunea Amestec efecte interioare ca grup selectată*
C. *Opțiunea Amestec straturi tăiate ca grup selectată*

- Selectați Straturi modelate prin transparență pentru a restricționa efectele straturilor şi penetrările la suprafețele opace ale stratului. Dacă deselectați această opțiune (selectată întotdeauna în mod prestabilit), aceste efecte se aplică în tot stratul.
- Selectați Efecte de ascundere mască strat pentru a restricționa efectele stratului la suprafața definită de masca strat.
- Selectați Efecte de ascundere mască vectorială pentru a restricționa efectele stratului la suprafața definită de masca vectorială.

4 Faceți clic pe OK.

Specificarea unui interval tonal pentru amestecarea straturilor

Glisoarele din caseta de dialog Opțiuni Amestecare controlează pixelii din stratul activ şi din straturile vizibile de bază care vor fi afişate în imaginea finală. De exemplu, puteți elimina pixelii închişi din stratul activ sau puteți forța afişarea pixelilor luminoşi din straturile de bază. De asemenea, puteți defini o gamă de pixeli amestecați parțial pentru a realiza o tranziție netedă între suprafețele amestecate şi cele neamestecate.

1 Faceți dublu clic pe miniatura unui strat, selectați Strat > Stil strat > Opțiuni amestecare sau selectați Adăugare stil strat > Opțiuni amestecare din meniul panoului Straturi.

Notă: *Pentru a vizualiza opțiunile de amestecare pentru un strat text, selectați Strat > Stil strat > Opțiuni amestecare sau selectați Opțiuni amestecare de la butonul Adăugare stil strat din partea inferioară a meniului panoului Straturi.*

2 În suprafața Amestec avansat a casetei de dialog Stil strat, selectați o opțiune din meniul pop-up Amestec.

- Selectați Gri pentru a specifica o gamă de amestecare pentru toate canalele.
- Selectați un canal de culoare individual (de exemplu, roşu, verde sau albastru dintr-o imagine RGB) pentru specificarea canalului respectiv.

3 Utilizaţi glisoarele Strat curent şi Strat de bază pentru a seta gama de luminozitate a pixelilor amestecaţi - măsuraţi pe o scală de la 0 (negru) la 255 (alb). Trageţi de glisorul alb pentru a seta valoarea superioară a gamei. Trageţi de glisorul negru pentru a seta valoarea inferioară a gamei.

Pentru a defini o gamă de pixeli amestecaţi parţial, menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi de un triunghi al glisorului până la jumătate. Cele două valori afişate deasupra glisorului divizat indică gama de amestecare parţială.

La specificarea gamelor de amestecare, reţineţi următoarele îndrumări:

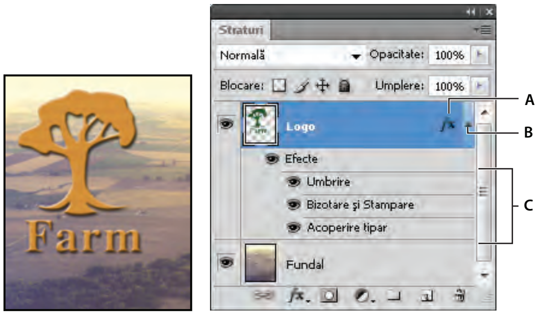
- Utilizaţi glisoarele Strat curent pentru a specifica intervalul de pixeli de pe stratul activ care vor fi amestecaţi şi, implicit, afişaţi în imaginea finală. De exemplu, dacă trageţi de glisorul alb până la 235, pixelii a căror valoare a luminozităţii depăşeşte 235 vor rămâne neamestecaţi şi vor fi excluşi din imaginea finală.
- Utilizaţi glisoarele Strat de bază pentru a specifica intervalul de pixeli din straturile vizibile de bază care vor fi amestecaţi în imaginea finală. Pixelii amestecaţi sunt combinaţi cu pixeli din stratul activ pentru a realiza pixeli compoziţi, în care pixelii neamestecaţi sunt afişaţi prin suprafeţele suprapuse ale stratului activ. De exemplu, dacă trageţi de glisorul negru până la 19, pixelii a căror valoare a luminozităţii este mai mică de 19 vor rămâne neamestecaţi şi vor fi afişaţi prin stratul activ în imaginea finală.

Efecte şi stiluri de straturi

Despre Efecte şi stiluri de straturi

Photoshop oferă o varietate de efecte (cum ar fi umbre, străluciri şi bizotări) care modifică aspectul conţinutului unui strat. Efectele de strat sunt legate la conţinutul stratului. Când deplasaţi sau editaţi conţinutul stratului, aceleaşi efecte sunt aplicate asupra conţinutului modificat. De exemplu, dacă aplicaţi un efect de umbrire asupra unui strat cu text şi apoi adăugaţi text nou, umbra este adăugată automat la textul nou.

Stilul stratului reprezintă unul sau mai multe efecte aplicate într-un strat sau într-un grup de straturi. Puteţi aplica unul dintre stilurile presetate furnizate de Photoshop sau puteţi crea un stil personalizat, utilizând caseta de dialog Stil strat. Pictograma Efecte strat *fx* este afişată în partea dreaptă a numelui stratului din panoul Straturi. Puteţi expanda stilul din panoul Straturi pentru a vizualiza sau edita efectele care compun stilul.



Afişarea stratului cu efecte multiple aplicate în panoul Straturi
***A.** Pictograma Efecte strat **B.** Faceţi clic pentru a expanda sau a afişa efectele stratului **C.** Efecte strat*

Când salvaţi un stil personalizat, acesta devine stil presetat. Stilurile presetate sunt afişate în panoul Stiluri şi pot fi aplicate într-un strat sau un grup printr-un singur clic.

Aplicarea stilurilor presetate

Puteți aplica stiluri presetate din panoul Stiluri. Stilurile pentru straturi incluse în Photoshop sunt grupate în biblioteci după funcție. De exemplu, o bibliotecă conține stiluri pentru crearea butoanelor Web; altă bibliotecă conține efecte de adăugare a stilurilor la text. Pentru a accesa aceste stiluri, trebuie să încărcați biblioteca respectivă. Pentru informații referitoare la încărcarea şi salvarea stilurilor, consultați “Crearea şi gestionarea stilurilor presetate” la pagina 327.

***Notă:** Nu puteți aplica stiluri de strat într-un strat de fundal, un strat blocat sau un grup.*

Afişarea panoului Stiluri

❖ Selectați Fereastră > Stiluri.

Aplicarea unui stil presetat într-un strat

În mod normal, aplicarea unui stil presetat înlocuieşte stilul curent al stratului. Puteți adăuga totuşi atributele unui al doilea stil la cele aparținând stilului curent.

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe un stil din panoul Stiluri pentru a-l aplica straturilor selectate în mod curent.
- Trageți un stil din panoul Stiluri pe un strat din panoul Straturi.
- Trageți un stil din panoul Stiluri în fereastra documentului şi eliberați butonul mouse-ului când cursorul se află deasupra conținutului stratului în care doriți să aplicați stilul.

***Notă:** Mențineți apăsată tasta Shift în timp ce faceți clic sau trageți pentru a adăuga (mai degrabă decât a înlocui) stilul la orice efect existent în stratul destinație.*

- Selectați Strat > Stil strat > Opțiuni amestecare şi faceți clic pe cuvântul *Stiluri* din caseta de dialog Stil strat (elementul superior din lista din partea stângă a casetei de dialog). Faceți clic pe stilul pe care doriți să îl aplicați şi faceți clic pe OK.
- Când utilizați instrumentul Formă sau Peniță în modul Straturi formă, selectați un stil din panoul pop-up al barei de opțiuni înainte de a desena forma.

Aplicarea unui stil din alt strat

- În panoul Straturi, apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageți stilul din lista de efecte a stratului pentru a-l copia în alt strat.
- În panoul Straturi, faceți clic şi trageți stilul din lista de efecte a stratului pentru a-l deplasa în alt strat.

Schimbarea modului de afişare a stilurilor presetate

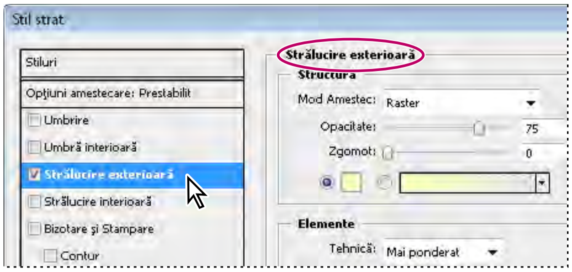
1 Faceți clic pe triunghiul din panoul Stiluri, caseta de dialog Stil strat sau panoul pop-up Stil strat din bara de opțiuni.

2 Selectați o opțiune de afişare din meniul panoului:

- Numai text - pentru vizualizarea stilurilor stratului sub formă de listă.
- Miniatură mică sau Miniatură mare - pentru vizualizarea stilurilor stratului sub formă de miniaturi.
- Listă mică sau Listă mare - pentru vizualizarea stilurilor sub formă de listă cu afişarea unei miniaturi a stilului de strat selectat.

Prezentarea generală a casetei de dialog Stil strat

Puteți edita stiluri aplicate într-un strat sau puteți crea stiluri noi cu ajutorul casetei de dialog Stil strat.



Mod Amestec: Raster
Opacitate: 75
Zgomot: 0
Tehnică: Mai ponderat

Caseta de dialog Stil strat. Faceți clic pe o casetă de validare pentru a aplica setările curente fără afişarea opțiunilor efectului. Faceți clic pe numele unui efect pentru a afişa opțiunile acestuia.

Puteți crea stiluri personalizate utilizând unul sau mai multe din efectele următoare:

Umbrire Adaugă o umbrire care cade în spatele conținutului de pe strat.

Umbră interioară Adaugă o umbră care cade exact în interiorul muchiilor conținutului stratului, conferindu-i un aspect înfundat.

Strălucire exterioară şi Strălucire interioară Adaugă străluciri emanate din exteriorul sau interiorul muchiilor conținutului stratului.

Bizotare şi Stampare Adaugă combinații variate de evidențieri şi umbre într-un strat.

Satinare Aplică o umbrire interioară care creează un finisaj satinat.

Acoperire color, degrade şi tipar Umple conținutul stratului cu o culoare, un degrade sau un tipar.

Contur Evidențiază obiectul de pe stratul curent utilizând o culoare, un degrade sau un tipar. Este util mai ales pentru formele cu muchii dure, cum ar fi textul.

Aplicarea sau editarea unui stil de strat personalizat

***Notă:** Nu puteți aplica stiluri de strat într-un strat de fundal, strat blocat sau grup. Pentru a aplica un stil de strat într-un strat de fundal, acesta trebuie convertit în prealabil într-un strat obişnuit.*

1 Selectați un singur strat din panoul Straturi.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți dublu clic pe strat în afara numelui stratului sau în afara miniaturii.
- Faceți clic pe pictograma Adăugare stil strat fx din partea inferioară a panoului Straturi şi selectați un efect din listă.
- Selectați un efect din submeniul Strat > Stil strat.
- Pentru a edita un stil existent, faceți dublu clic pe un efect afişat sub numele stratului din panoul Straturi. (Faceți clic pe triunghiul de lângă pictograma Adăugare stil strat fx pentru a afişa efectele conținute în stil.)

3 Setați opțiunile pentru efect din caseta de dialog Stil strat. Consultați “Opțiunile stilului de strat” la pagina 324.

4 Dacă doriți, adăugați alte efecte la stil. În caseta de dialog Stil strat, faceți clic pe caseta de validare din partea stângă a numelui efectului pentru a adăuga efectul fără a-l selecta.

Puteți edita mai multe efecte fără a închide caseta de dialog Stil strat. Faceți clic pe numele unui efect din partea stângă a casetei de dialog pentru a-i afişa opțiunile.

Opțiunile stilului de strat

Altitudine În cazul efectului Bizotare şi Stampare, setează înălțimea sursei de lumină. Setarea la 0 echivalează cu nivelul solului, iar 90 se situează direct deasupra stratului.

Unghi Stabileşte unghiul de iluminare la care efectul este aplicat asupra stratului. Puteți trage cu mouse-ul în fereastra documentului pentru a ajusta unghiul efectului Umbrire, Umbră interioară sau Satinare.

Antialias Amestecă pixelii muchiei unui contur sau a unui contur lucios. Această opțiune este foarte utilă în cazul umbrelor mici cu contururi complicate.

Mod Amestec Stabileşte modul în care stilul stratului se amestecă cu straturile de bază, care pot include sau nu stratul activ. De exemplu, umbra interioară se amestecă cu stratul activ, deoarece efectul este desenat deasupra stratului respectiv, dar o umbrire se amestecă numai cu straturile de sub stratul activ. În majoritatea cazurilor, modul prestabilit pentru fiecare efect conduce la cele mai bune rezultate. Consultați “Lista modurilor de amestecare” la pagina 373.

Efect subțiere Reduce limitele unui mat din Umbră interioară sau Strălucire interioară înaintea aplicării efectului de neclaritate.

Culoare Specifică culoarea unei umbriri, străluciri sau a unui ton luminos. Puteți face clic pe caseta Culoare şi selecta o culoare.

Contur În cazul strălucirilor cu contur solid, Contur vă permite să creați inele de transparență. În cazul strălucirilor umplute în degrade, Contur vă permite să creați variații în repetarea culorii şi opacității degrade. La bizotare şi stampare, Contur vă permite să sculptați crestele, văile şi protuberanțele care sunt umbrite în timpul procesului de stampare. În cazul umbrelor, Contur vă permite să specificați estomparea. Pentru informații suplimentare, consultați “Modificarea efectelor straturilor cu contururi” la pagina 326.

Distanță Specifică distanța decalajului pentru un efect de umbrire sau satinare. Puteți trage cu mouse-ul în fereastra documentului pentru a ajusta distanța decalajului.

Adâncime Specifică adâncimea unei bizotări. De asemenea, specifică adâncimea unui tipar.

Utilizare lumină globală Această setare vă permite să setați un unghi de iluminare “principal”, care este disponibil apoi în toate efectele de straturi care utilizează umbrirea: Umbrei, Umbră interioară şi Bizotare şi stampare. În oricare dintre aceste efecte, dacă este selectată opțiunea Utilizare lumină globală şi este setat un unghi de iluminare, acesta devine unghiul de iluminare globală. Oricare alt efect care are setată opțiunea Utilizare lumină globală preia automat aceeaşi setare pentru unghi. Dacă este deselectată opțiunea Lumină globală, unghiul de iluminare setat este "local" şi se aplică numai asupra efectului respectiv. De asemenea, puteți seta unghiul de iluminare globală, selectând Stil strat > Iluminare globală.

Contur lucios Creează un aspect lucios, metalic. Contur lucios este aplicat după aplicarea umbririi unei bizotări sau stampări.

Degrade Specifică degrade-ul unui efect de strat. Faceți clic pe degrade pentru a afişa Editor degrade, sau faceți clic pe săgeata inversată şi selectați un degrade din panoul pop-up. Puteți edita un degrade sau crea unul nou, utilizând Editor degrade. Puteți edita culoarea sau opacitatea din panoul Acoperire degrade în acelaşi mod în care sunt editate în Editor degrade. Pentru unele efecte, puteți seta opțiuni suplimentare pentru degrade. Inversare transformă simetric orientarea degrade-ului, Aliniere cu strat utilizează caseta de încadrare a stratului pentru a calcula umplerea degrade, iar Scalare scalează aplicarea degrade-ului. De asemenea, puteți deplasa centrul degrade-ului, făcând clic şi trăgând cu mouse-ul în fereastra imaginii. Stilul specifică forma degrade-ului.

Mod Tonuri luminoase sau Tonuri întunecate Specifică modul de amestecare a unei bizotări sau pentru Tonuri luminoase Stampare sau Tonuri întunecate Stampare.

Variabilitate Variază aplicarea culorii sau opacității unui gradient.

Umbrire obturare strat Controlează vizibilitatea umbririi dintr-un strat semitransparent.

Zgomot Specifică numărul de elemente aleatorii din opacitatea unei străluciri sau umbriri. Introduceți o valoare sau trageți de glisor.

Opacitate Setează opacitatea efectului stratului. Introduceți o valoare sau trageți de glisor.

Tipar Specifică tiparul unui efect al stratului. Faceți clic pe panoul pop-up și selectați un tipar. Faceți clic pe butonul Presetare nouă pentru a crea un tipar presetat nou, bazat pe setările curente. Faceți clic pe Ajustare la punct origine pentru ca originea tiparului să coincidă cu originea documentului (dacă este selectată opțiunea Legătură cu strat) sau pentru a poziționa originea în colțul din stânga sus al stratului (dacă este deselectată opțiunea Legătură cu strat). Selectați Legare la strat dacă doriți ca tiparul să se deplaseze odată cu stratul. Trageți de glisorul Scalare sau introduceți o valoare pentru a specifica dimensiunea tiparului. Trageți de un tipar pentru a-l poziționa în strat; resetați poziția, utilizând butonul Ajustare la origine. Opțiunea Tipar nu este disponibilă, dacă nu este încărcat niciun tipar.

Poziție Specifică poziția unui efect de contur la Exterior, Interior sau Central.

Interval Controlează porțiunea sau intervalul strălucirii vizat pentru contur.

Dimensiune Specifică raza și dimensiunea neclarității sau dimensiunea umbririi.

Atenuare Atenuează rezultatele umbririi pentru a reduce artefactele nedorite.

Sursă Specifică sursa pentru o strălucire interioară. Selectați Centru pentru a aplica o strălucire emanată din centrul conținutului stratului sau Muchie pentru a aplica o strălucire care emană din interiorul muchiilor conținutului stratului.

Efect îngroșare Extinde limitele zonei mate înainte de aplicarea efectului de neclaritate.

Stil Specifică stilul unei bizotări: Teșire interioară creează o bizotare pe muchiile interioare ale conținutului stratului; Teșire exterioară creează o bizotare pe muchiile exterioare ale conținutului stratului; Stampare simulează efectul stampării conținutului stratului pe fundalul straturilor de bază; Stampare pernă simulează efectul stampării muchiilor conținutului stratului în straturile de bază; Stampare contur limitează stamparea la limitele unui contur aplicat stratului. (Efectul Stampare contur nu este vizibil dacă în strat nu este aplicată nicio tușă).

Tehnică Netezire, Daltă tare și Daltă moale sunt disponibile pentru efectele de bizotare și stampare; Mai ponderat și Precis se aplică pentru efectele Strălucire interioară și Strălucire exterioară.

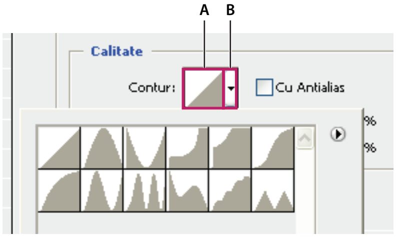
- **Netezire** Aplică un efect ușor de neclaritate pentru o zonă mată și este util pentru toate tipurile de zone mate, indiferent dacă muchiile acestora sunt moi sau dure. La dimensiuni mari nu păstrează caracteristicile detaliate.
- **Daltă tare** Utilizează o tehnică de măsurare a distanței și este utilizată în principal pe zonele mate cu muchii tari din forme cu antialias, cum ar fi textul. Păstrează caracteristicile detaliate mai bine decât tehnica Netezire.
- **Daltă moale** Utilizează o tehnică modificată de măsurare a distanței; deși nu este la fel de precisă ca Daltă tare, este mai utilă pe un interval mai mare de zone mate. Păstrează caracteristicile mai bine decât tehnica Netezire.
- **Mai ponderat** Aplică un efect de neclaritate și este util pentru toate tipurile de suprafețe mate, indiferent dacă muchiile acestora sunt moi sau dure. La dimensiuni mai mari, Mai ponderat nu păstrează caracteristicile detaliate.
- **Precis** Utilizează o tehnică de măsurare a distanței pentru a crea o strălucire și este utilizată în principal pe zonele mate cu muchii tari din forme cu antialias, cum ar fi textul. Păstrează caracteristicile mai bine decât tehnica Mai ponderat.

Textură Aplică o textură. Utilizați Scalare pentru a scala dimensiunea texturii. Selectați Legare la strat dacă doriți ca textura să se deplaseze odată cu stratul. Inversare inversează textura. Adâncime variază gradul și direcția (sus/jos) de aplicare a texturii. Cu ajutorul opțiunii Ajustare la punct origine, originea tiparului coincide cu originea documentului (dacă este debifată opțiunea Legătură cu strat) sau este poziționată în colțul din stânga sus al stratului (dacă este selectată opțiunea Legătură cu strat). Trageți de textură pentru a o poziționa în strat.

Modificarea efectelor straturilor cu contururi

Când creați stiluri de straturi personalizate, puteți utiliza contururi pentru a controla forma efectelor Umbrire, Umbră interioară, Strălucire interioară, Strălucire exterioară, Bizotare şi Stampare şi Satinare pe un interval dat. De exemplu, un contur liniar sau o umbrire conduce la înlăturarea opacității într-o tranziție liniară. Utilizați un contur personalizat pentru a crea o tranziție a umbrei unică.

Puteți selecta, reseta, şterge sau modifica previzualizarea contururilor din panoul pop-up Contur şi Manager presetări.



Detalii ale casetei de dialog Stil strat pentru efectul Umbrire
***A.** Faceți clic pentru a afişa caseta de dialog Editor contur.* ***B.** Faceți clic pentru afişarea panoului pop-up.*

Crearea unui contur personalizat

1 Selectați efectul Umbrire, Umbră interioară, Strălucire interioară, Strălucire exterioară, Bizotare şi Stampare, Contur sau Satinare din caseta de dialog Stil strat.

2 Faceți clic pe miniatura conturului din caseta de dialog Stil strat.

3 Faceți clic pe contur pentru a adăuga puncte şi trageți pentru a ajusta conturul. Sau introduceți valori pentru Intrare şi Ieşire.

4 Pentru a crea un colț ascuțit în locul unei curbe netede, selectați un punct şi faceți clic pe Colț.

5 Pentru a salva conturul într-un fişier, faceți clic pe Salvare şi denumiți conturul.

6 Pentru a stoca un contur ca presetat, selectați Nou.

7 Faceți clic pe OK. Contururile noi sunt adăugate în partea inferioară a panoului pop-up.

Încărcarea unui contur

❖ Faceți clic pe contur în caseta de dialog Stil strat şi în caseta de dialog Editor contur, apoi selectați Încărcare. Deplasați-vă la dosarul care conține biblioteca de contururi pe care doriți să o încărcați şi faceți clic pe Deschidere.

Ştergerea unui contur

❖ Faceți clic pe săgeata inversată de lângă conturul selectat curent pentru a vizualiza panoul pop-up. Apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceți clic pe conturul pe care doriți să îl ştergeți.

Setarea unui unghi de iluminare globală pentru toate straturile

Utilizarea iluminării globale conferă aspectul unei surse de lumină obişnuită care se reflectă în imagine.

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Strat > Stil strat > Lumină globală. În caseta de dialog Lumină globală, introduceți o valoare sau trageți de raza unghiului pentru a seta unghiul şi altitudinea şi faceți clic pe OK.
- Pentru Umbrire, Umbră interioară sau Bizotare, selectați Utilizare lumină globală din caseta de dialog Stil strat. Pentru Unghi, introduceți o valoare sau trageți de rază şi faceți clic pe OK.

Iluminarea globală se aplică în fiecare strat care utilizează unghiul de iluminare globală.

Afişarea sau ascunderea stilurilor straturilor

Când un strat are un stil, în partea dreaptă a numelui stratului din panoul Straturi este afişată pictograma “fx” *fx* .

Ascunderea sau afişarea tuturor stilurilor de strat dintr-o imagine

❖ Selectaţi Strat > Stil strat > Ascundere globală efecte sau Afişare globală efecte.

Expandarea sau restrângerea stilurilor de strat din panoul Straturi

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe triunghiul ▼ de lângă pictograma Adăugare stil strat *fx* pentru a expanda lista efectelor de strat aplicate stratului respectiv.
- Faceţi clic pe triunghi pentru a restrânge efectele straturilor.
- Pentru a expanda sau a restrânge toate stilurile straturilor aplicate într-un grup, ţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceţi clic pe triunghiul sau pe triunghiul inversat corespunzător grupului respectiv. Stilurile straturilor aplicate în toate straturile din grup se expandează sau se restrâng în mod corespunzător.

Crearea şi gestionarea stilurilor presetate

Puteţi crea un stil personalizat şi îl puteţi salva ca presetare, disponibilă ulterior din panoul Stiluri. Puteţi salva stilurile presetate într-o bibliotecă şi le puteţi încărca sau elimina din panoul Stiluri în funcţie de necesităţi.

Crearea unui stil de prestare nou

1 Din panoul Straturi, selectaţi stratul care conţine stilul pe care doriţi să îl salvaţi ca presetare.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe o suprafaţă necompletată din panoul Stiluri.
- Faceţi clic pe butonul Creare stil nou în partea inferioară a panoului Stiluri.
- Selectaţi Stil nou din meniul panoului Stiluri.
- Selectaţi Strat > Stil strat > Opţiuni Amestecare şi faceţi clic pe Strat nou în caseta de dialog Stil strat.

3 Introduceţi un nume pentru stilul presetat, setaţi opţiunile stilului şi faceţi clic pe OK.

Redenumirea unui stil presetat

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi dublu clic pe un stil din panoul Stiluri. Dacă panoul Stiluri este setat să afişeze stiluri sub formă de miniaturi, introduceţi un nume nou în caseta de dialog şi faceţi clic pe OK. Sau introduceţi un nume nou direct în panoul Stiluri şi apăsaţi Enter (Windows) sau Return (Mac OS).
- Selectaţi un stil din suprafaţa Stiluri a casetei de dialog Stil strat. Apoi selectaţi Redenumire stil din meniul pop-up, introduceţi un nume nou şi faceţi clic pe OK.
- Când utilizaţi un instrument Formă sau Peniţă, selectaţi un stil din panoul pop-up Stil din bara de opţiuni. Apoi, selectaţi Redenumire stil din meniul panoului pop-up.

Ştergerea unui stil presetat

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Trageţi un stil spre pictograma Ştergere 🗑 din partea inferioară a panoului Stiluri.
- Apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceţi clic pe stilul stratului din panoul Stiluri.

- Selectați un stil din suprafața Stiluri a casetei de dialog Stil strat. (Consultați “Aplicarea stilurilor presetate” la pagina 322). Apoi selectați Ștergere stil din meniul pop-up.
- Când utilizați un instrument Formă sau Peniță, selectați un stil din panoul pop-up Stil strat din bara de opțiuni. Apoi, selectați Ștergere stil din meniul panoului pop-up.

Salvarea unui set de stiluri presetate sub formă de bibliotecă

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Salvare stiluri din meniul panoului Stiluri.
- Selectați Stiluri în partea din stânga a casetei de dialog Stil strat. Apoi selectați Salvare stiluri din meniul pop-up.
- Când utilizați un instrument Formă sau Peniță, faceți clic pe miniatura stilului stratului din bara de opțiuni. Apoi, selectați Salvare stiluri din meniul panoului pop-up.

2 Selectați o locație pentru biblioteca de stiluri, introduceți un nume pentru fișier și faceți clic pe Salvare.

Puteți salva biblioteca oriunde. Totuși, dacă plasați fișierul bibliotecă în dosarul Presetări/Stiluri din locația prestabilită pentru presetări, la următoarea pornire a aplicației, numele bibliotecii va fi afișat în partea inferioară a meniului panoului Stiluri.

***Notă:** De asemenea, puteți utiliza Manager Presetări pentru a redenumi, șterge și salva biblioteci de stiluri presetate.*

Încărcarea unei biblioteci de stiluri presetate

1 Faceți clic pe triunghiul din panoul Stiluri, caseta de dialog Stil strat sau panoul pop-up Stil strat din bara de opțiuni.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Încărcare stiluri pentru a adăuga o bibliotecă la lista curentă. Apoi selectați fișierul bibliotecă pe care doriți să îl utilizați și faceți clic pe Încărcare.
- Selectați Înlocuire stiluri pentru a înlocui lista curentă cu altă bibliotecă. Apoi selectați fișierul bibliotecă pe care doriți să îl utilizați și faceți clic pe Încărcare.
- Selectați un fișier bibliotecă (afișat în partea inferioară a meniului panoului). Apoi faceți clic pe OK pentru a înlocui lista curentă sau pe Adăugare pentru a adăuga lista curentă.

3 Pentru a reveni la biblioteca prestabilită de stiluri presetate, selectați Resetare stiluri. Puteți fie să înlocuiți lista curentă, fie să adăugați biblioteca prestabilită la lista curentă.

***Notă:** De asemenea, puteți utiliza Manager Presetări pentru a încărca și a reseta bibliotecile de stiluri. Consultați “Despre Managerul Presetări” la pagina 42.*

Copierea stilurilor straturilor

Copierea și lipirea stilurilor reprezintă o modalitate simplă de aplicare a acelorași efecte în mai multe straturi.

Copierea stilurilor de straturi între straturi

1 Selectați stratul care conține stilul pe care doriți să îl copiați din panoul Straturi.

2 Selectați Strat > Stil strat > Copiere stil strat.

3 Selectați stratul destinație din panou și apoi Strat > Stil strat > Lipire stil strat.

Stilul de strat lipit înlocuiește stilul de strat existent în stratul sau straturile destinație.

Copierea stilurilor de straturi între straturi prin tragere

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- În panoul Straturi, apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi de un singur efect de strat de pe un strat pe altul pentru a duplica efectul de strat sau trageţi de bara Efecte de pe un strat pe altul pentru a duplica stilul stratului.
- Trageţi de unul sau mai multe efecte ale stratului din panoul Straturi în imagine pentru a aplica stilul de strat rezultat în stratul superior din panoul Straturi care conţine pixeli în punctul de plasare.

Scalarea unui efect de strat

Este posibil ca stilul unui strat să fi fost reglat pentru o rezoluţie ţintă şi caracteristici de dimensiune dată. Utilizând Scalare efecte puteţi scala efectele din stilul stratului fără a scala obiectul asupra căruia este aplicat stilul stratului.

1 Selectaţi stratul din panoul Straturi.

2 Selectaţi Strat > Stil strat > Efecte scalare.

3 Introduceţi un procent sau trageţi de glisor.

4 Selectaţi Previzualizare pentru a previzualiza modificările efectuate în imagine.

5 Faceţi clic pe OK.

Eliminarea efectelor stratului

Puteţi elimina un efect individual dintr-un stil aplicat într-un strat sau puteţi elimina integral stilul din strat.

Eliminarea unui efect dintr-un stil

1 În panoul Straturi, expandaţi stilul stratului pentru a-i vizualiza efectele.

2 Trageţi efectul pe pictograma Ştergere 🗑.

Eliminarea unui stil dintr-un strat

1 În panoul Straturi, selectaţi stratul care conţine stilul pe care doriţi să îl eliminaţi.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- În panoul Straturi, trageţi bara Efecte pe pictograma Ştergere 🗑.
- Selectaţi Strat > Stil strat > Golire stil strat.
- Selectaţi stratul, apoi faceţi clic pe butonul Golire stil ⊘ din partea inferioară a panoului Stiluri.

Conversia unui stil de strat în straturi de imagini

Pentru a personaliza sau a regla aspectul stilurilor straturilor, puteţi converti stilurile straturilor în straturi de imagini obişnuite. După ce convertiţi un stil al stratului la straturi de imagini, puteţi îmbunătăţi rezultatul prin pictare sau prin aplicarea de comenzi şi filtre. Totuşi, nu mai puteţi edita stilul stratului pe stratul iniţial; de asemenea, stilul stratului nu se mai actualizează pe măsură ce modificaţi stratul de imagini iniţial.

***Notă:** Este posibil ca straturile rezultate în urma acestui proces să nu conducă la o ilustraţie care corespunde exact versiunii care utilizează stiluri de strat. La crearea straturilor noi, este posibil să vizualizaţi o alertă.*

1 În panoul Straturi, selectaţi stratul care conţine stilul pe care doriţi să îl convertiţi.

2 Selectaţi Strat > Stil strat > Creare straturi.

Acum puteţi modifica şi restivui straturile noi în acelaşi mod ca straturile obişnuite. Unele efecte, cum ar fi Strălucire interioară, convertesc straturile dintr-o mască de tăiere.

Straturile de ajustare şi de umplere

Despre straturile de ajustare şi de umplere

Un strat de ajustare aplică ajustări de culoare şi tonale în imaginea dvs. fără a modifica permanent valorile pixelilor. De exemplu, în loc să efectuaţi ajustări de niveluri sau curbe direct în imagine, puteţi crea un strat de ajustare a nivelurilor sau a curbelor. Ajustările de culori şi tonuri sunt stocate în stratul de ajustare şi se aplică tuturor straturilor de sub acesta. Puteţi abandona modificările şi restaura imaginea iniţială în orice moment.

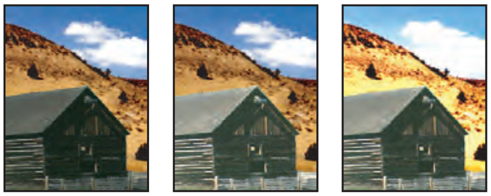
Alegerile stratului de ajustare corespund comenzilor disponibile în panoul Ajustări. Selectarea unui strat de ajustare din panoul Straturi afişează controalele pentru setări corespunzătoare comenzilor în panoul Ajustări. Dacă panoul Ajustări este închis, îl puteţi deschide făcând dublu clic pe miniatura stratului de ajustare din panoul Straturi.

Straturile de umplere vă permit să umpleţi un strat cu o culoare solidă, un degrade sau un tipar. Spre deosebire de straturile de ajustare, straturile de umplere nu influenţează straturile existente sub acestea.

Straturile de ajustare oferă următoarele avantaje:

- Editări fără distrugerea informaţiilor. Puteţi încerca setări diferite şi reedita stratul de ajustare în orice moment. De asemenea, puteţi reduce efectul ajustării, reducând opacitatea stratului de ajustare.
- Editare selectivă. Pictaţi pe masca imaginii stratului de ajustare pentru a aplica o ajustare pe o parte a imaginii. Ulterior, puteţi controla părţile din imagine care urmează să fie ajustate, reeditând masca stratului. Puteţi varia ajustarea, pictând pe mască cu diverse tonuri de gri.
- Posibilitate de aplicare a ajustărilor în mai multe imagini. Copiaţi şi lipiţi straturile de ajustare dintre imagini pentru a aplica aceleaşi ajustări de culori şi tonuri.

Straturile de ajustare măresc dimensiunea fişierului imaginii, deşi mai puţin decât alte straturi. Dacă lucraţi cu multe straturi, este posibil să doriţi să reduceţi dimensiunea fişierului, fuzionând straturile de ajustare cu straturile cu conţinut de pixeli. Straturile de ajustare au numeroase caracteristici care pot fi găsite şi în celelalte straturi. Puteţi ajusta opacitatea şi modul de amestecare ale acestora şi le puteţi grupa pentru a aplica ajustarea în straturi specifice. Puteţi activa şi dezactiva vizibilitatea acestora pentru a le aplica efectul sau pentru a previzualiza efectul.



Imagine iniţială (stânga); stratul de ajustare este aplicat numai asupra hambarului (centru), clarificându-se astfel detaliile acestuia; stratul de ajustare este aplicat asupra întregii imagini (dreapta), efect care luminează întreaga imagine şi pixelează norii.

Un strat de ajustare influenţează toate straturile de sub acesta: puteţi corecta mai multe straturi, efectuând o singură ajustare, în loc de a ajusta fiecare strat separat.

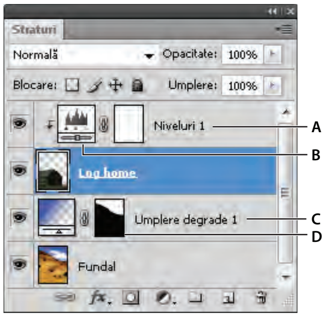
Consultaţi şi

"Ajustările de culori şi tonuri" la pagina 161

Crearea straturilor de ajustare şi de umplere

Straturile de ajustare şi straturile de umplere au aceleaşi opţiuni pentru opacitate şi mod de amestecare ca straturile imaginilor. Le puteţi rearanja, şterge, ascunde şi duplica asemeni straturile imaginilor. În mod prestabilit, straturile de ajustare şi straturile de umplere au măşti strat, aşa cum indică masca strat din partea stângă a miniaturii stratului. Pentru a crea straturi de ajustare fără măşti de strat, deselectaţi Adăugare prestabilită mască din meniul panoului Ajustări.

Pentru a limita efectele stratului de ajustare sau ale stratului de umplere la o suprafaţă selectată, efectuaţi o selecţie, creaţi un traseu închis şi selectaţi-l sau selectaţi un traseu închis existent. Când utilizaţi o selecţie, creaţi un strat de ajustare sau un strat de umplere limitat de o mască strat. Când utilizaţi un traseu, creaţi un strat de ajustare sau un strat de umplere limitat de o mască vectorială.



Straturile de ajustare şi de umplere
***A.** Strat de ajustare limitat numai la stratul Reşedinţă jurnal **B.** Miniatură strat **C.** Strat de umplere **D.** Mască strat*

Crearea unui strat de ajustare

Pentru informaţii suplimentare despre anumite opţiuni ale stratului de ajustare, consultaţi “Ajustările de culori şi tonuri” la pagina 161.

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe o pictogramă de ajustare sau selectaţi o presetare de ajustare din panoul Ajustări.
- Faceţi clic pe butonul Strat de ajustare nou din partea inferioară a panoului Straturi şi alegeţi un tip de strat de ajustare.
- Selectaţi Strat > Strat de ajustare nou şi alegeţi o opţiune. Denumiţi stratul, setaţi opţiunile stratului şi faceţi clic pe OK.

Pentru a limita efectele unui strat de ajustare la un grup de straturi, creaţi o mască de tăiere care constă în straturile respective. Puteţi plasa straturile de ajustare în sau la baza măştii de tăiere. Ajustarea rezultată este limitată la straturile din grup. (Alternativ, puteţi crea un grup de straturi care utilizează orice mod de amestecare în afară de Trecere prin).

Crearea unui strat de umplere

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Strat > Strat de umplere nou şi alegeţi o opţiune. Denumiţi stratul, setaţi opţiunile stratului şi faceţi clic pe OK.
- Faceţi clic pe butonul Strat de ajustare nou din partea inferioară a panoului Straturi şi alegeţi un tip de strat de umplere.

Culoare solidă Umple stratul de ajustare cu culoarea planului frontal curent. Utilizaţi Alegere culoare pentru a selecta altă culoare de umplere.

Degrade Faceţi clic pe degrade pentru a afişa Editor degrade, sau faceţi clic pe săgeata inversată şi selectaţi un degrade din panoul pop-up. Setaţi opţiuni suplimentare dacă doriţi. Stilul specifică forma degrade-ului. Unghiul specifică unghiul la care este aplicat degradeul. Scalarea modifică dimensiunea degradeului. Inversare transformă orientarea degradeului. Cuantizare reduce banda, aplicând cuantizare degradeului. Aliniere cu straturi utilizează caseta de încadrare a stratului pentru a calcula umplerea degradeului. Puteţi trage în fereastra imaginii pentru a deplasa centrul degradeului.

Tipar Faceţi clic pe tipar şi selectaţi un tipar din panoul pop-up. Faceţi clic pe Scalare şi introduceţi o valoare sau trageţi de glisor. Faceţi clic pe Ajustare la original pentru a face ca originea tiparului să fie aceeaşi cu originea documentului. Selectaţi Legare la strat dacă doriţi ca tiparul să se deplaseze odată cu stratul. Dacă este selectată opţiunea Legare cu strat, puteţi trage imaginea la poziţia tiparului, în timp ce se deschide caseta de dialog Umplere tipar.

Editarea unui strat de ajustare sau de umplere

Puteţi edita setarea unui strat de ajustare sau de umplere sau îl puteţi înlocui cu alt tip de ajustare sau de umplere.

De asemenea, puteţi edita masca unui strat de ajustare sau de umplere pentru a controla efectul pe care stratul îl are asupra imaginii. În mod prestabilit, toate suprafeţele unui strat de ajustare sau de umplere sunt "nemascate" şi, în consecinţă, vizibile. (Consultaţi “Despre măştile de strat şi vectoriale” la pagina 343).

Modificarea opţiunilor pentru straturile de ajustare şi de umplere

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi dublu clic pe miniatura unui strat de ajustare sau de umplere din panoul Straturi.
- Selectaţi Strat > Opţiuni conţinut strat.

2 Efectuaţi modificările dorite în panoul Ajustări.

***Notă:** Straturile de ajustare inversate nu au setări editabile.*

Fuzionarea straturilor de ajustare sau de umplere

Puteţi fuziona un strat de ajustare sau de umplere în câteva moduri: cu stratul de sub acesta, cu straturile din propriul strat grupat, cu alte straturi selectate şi cu toate celelalte straturi vizibile. Totuşi, nu puteţi utiliza un strat de ajustare sau un strat de umplere ca strat ţintă pentru o fuzionare. Când fuzionaţi un strat de ajustare sau un strat de umplere cu stratul de sub acesta, ajustările sunt rasterizate şi sunt aplicate permanent în stratul fuzionat. De asemenea, puteţi rasteriza un strat de umplere fără a-l fuziona. (Consultaţi “Rasterizarea straturilor” la pagina 313).

Straturile de ajustare şi straturile de umplere ale căror măşti conţin numai valori de alb nu măresc semnificativ dimensiunea fişierului; în consecinţă, nu este necesar să fuzionaţi aceste straturi de ajustare pentru a conserva spaţiul fişierului.

Editarea fără distrugerea informaţiilor

Despre editarea fără distrugerea informaţiilor

Editarea fără distrugerea informaţiilor vă permite să efectuaţi modificări unei imagini fără a suprascrie datele imaginii iniţiale, care rămân disponibile în cazul în care doriţi să reveniţi la ele. Deoarece editarea fără distrugerea informaţiilor nu elimină datele dintr-o imagine, calitatea imaginii nu se degradează când efectuaţi editările. Puteţi efectua editarea fără distrugerea informaţiilor în Photoshop în câteva moduri:

Lucrul cu straturile de ajustare Stratul de ajustare aplică ajustări de culori şi de tonuri unei imagini fără a modifica permanent valorile pixelilor.

Transformarea cu obiecte inteligente Obiectele inteligente permit scalarea, rotirea şi deformarea fără distrugerea informaţiilor.

Filtrarea cu filtre inteligente Filtrele aplicate obiectelor inteligente devin filtre inteligente şi permit efecte de filtre fără distrugerea informaţiilor.

Ajustarea variaţiilor, a umbrelor şi a tonurilor luminoase cu obiecte inteligente Comenzile Umbră/Evidenţiere şi Variaţii pot fi aplicate unui obiect inteligent ca filtre inteligente.

Retuşarea pe un strat separat Instrumentele Clonare ştampilă, Pensulă corecţie şi Pensulă corecţie pată vă permit să retuşaţi pe un strat separat, fără distrugerea informaţiilor. Asiguraţi-vă că selectaţi Eşantionare globală straturi din bara de opţiuni (selectaţi Ignorare straturi de ajustare pentru a vă asigura că straturile de ajustare nu vor influenţa stratul separat de două ori). Puteţi abandona retuşarea nesatisfăcătoare, dacă este necesar.

Editarea în format brut cameră Ajustările seturilor de imagini brute, JPEG sau TIFF păstrează datele imaginii iniţiale. Formatul brut cameră stochează setări de ajustări pe bază de imagini, separat de fişierele imaginilor iniţiale.

Deschiderea fişierelor Format brut cameră ca obiecte inteligente Înainte de a putea edita fişierele Format brut cameră în Photoshop, trebuie să le configuraţi setările cu Format brut cameră. După ce editaţi un fişier Format brut cameră în Photoshop, nu puteţi reconfigura setările Format brut cameră fără a pierde modificările. Deschiderea fişierelor format brut cameră în Photoshop ca obiecte inteligente vă permite să reconfiguraţi oricând setările Format brut cameră, chiar şi după editarea fişierului.

Decuparea nedistructivă După ce creaţi un dreptunghi de decupare cu instrumentul Decupaj, selectaţi Ascundere din bara de opţiuni, pentru a păstra suprafaţa decupată într-un strat. Restauraţi zona decupată oricând, selectând Imagine > Afişare globală sau trăgând de instrumentul Decupaj dincolo de muchia unei imagini. Opţiunea Ascundere este indisponibilă pentru imaginile care conţin doar un strat de fundal.

Mascarea Măştile strat şi vectoriale nu distrug informaţiile, deoarece puteţi re-edita măştile fără a pierde pixelii pe care-i ascund. Măştile filtre vă permit să mascaţi efectele filtrelor inteligente de pe straturile obiecte inteligente.

Consultaţi şi

"Despre Camera Raw" la pagina 83

"Despre straturile de ajustare şi de umplere" la pagina 330

"Decupajul imaginilor" la pagina 206

"Despre măştile de strat şi vectoriale" la pagina 343

"Retuşarea cu instrumentul Clonare" la pagina 212

"Retuşarea cu instrumentul Pensulă Corecţie" la pagina 214

"Retuşarea cu instrumentul Pensulă corecţie pată" la pagina 216

Despre Obiecte inteligente

Obiectele inteligente sunt straturi care conţin date despre imagini de la imagini raster sau vectoriale, precum fişiere Photoshop sau Illustrator. Obiectele inteligente păstrează conţinutul unei imagini sursă cu toate caracteristicile sale iniţiale, permiţându-vă să efectuaţi editarea pe un strat fără distrugerea informaţiilor.

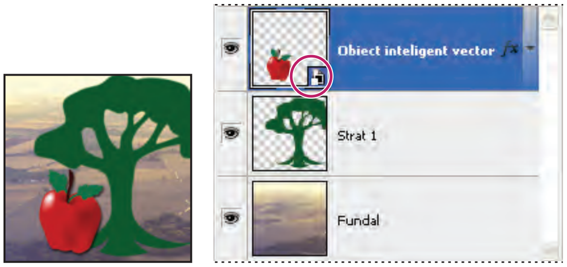
Puteţi crea obiecte inteligente utilizând câteva metode: utilizând comanda Deschidere ca obiect inteligent; plasând un fişier, lipind date din Illustrator; sau convertind unul sau mai multe straturi Photoshop în obiecte inteligente.

Cu obiectele inteligente puteți:

- Efectua transformări fără distrugerea informațiilor. Puteți scala, roti, înclina, deforma, transforma în perspectivă sau deforma un strat fără a pierde datele sau calitatea imaginii originale deoarece transformările nu afectează datele originale.
- Lucra cu date vectoriale, precum ilustrații vectoriale din Illustrator, care altfel ar fi rasterizate în Photoshop.
- Efectua filtrare fără distrugerea informațiilor. Puteți edita oricând filtrele aplicate obiectelor inteligente.
- Edita un obiect inteligent și actualiza automat toate manifestările sale legate.
- Aplica o mască de strat legată sau nelegată de stratul Obiect inteligent

Nu puteți efectua operații care modifică datele pixelilor - precum pictarea, luminarea, întunecarea sau clonarea - direct pe un strat Obiect inteligent, decât dacă îl convertiți în prealabil la strat obișnuit, care va fi rasterizat. Pentru a efectua operații care modifică datele pixelilor, puteți edita conținutul unui obiect inteligent, clona un strat nou deasupra stratului obiect inteligent, edita duplicatele obiectului inteligent sau crea un strat nou.

***Notă:** Când transformați un obiect inteligent care are un filtru inteligent aplicat, Photoshop dezactivează efectele filtrului în cursul efectuării transformării. Efectele filtrelor sun aplicate din nou după finalizarea transformării. Consultați “Despre filtrele inteligente” la pagina 336.*



Strat obișnuit și Obiect inteligent în panoul Straturi. Pictograma din colțul din dreapta-jos al miniaturii indică obiectul inteligent.

Pentru un clip video despre editarea imaginilor din Lightroom ca obiecte inteligente, accesați www.adobe.com/go/lrvid4121_ps_ro.

Crearea obiectelor inteligente

❖ Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Fișier > Deschidere ca obiect inteligent, selectați un fișier și faceți clic pe Deschidere.
- Selectați Fișier > Plasare pentru a importa fișiere ca obiecte inteligente într-un document Photoshop deschis.

Deși puteți plasa fișiere JPEG, este recomandabil să plasați fișiere PSD, TIFF sau PSB, deoarece puteți să adăugați straturi, să modificați pixeli și să resalvați fișierul fără pierderi. (Salvarea unui fișier JPEG modificat necesită aplatizarea straturilor noi și recomprimarea imaginii, ceea ce conduce la degradarea calității imaginii).

- Selectați Strat > Obiect inteligent > Conversie la obiect inteligent pentru a converti un strat selectat într-un obiect inteligent.
- În Bridge, selectați Fișier > Plasare > În Photoshop pentru a importa un fișier ca obiect inteligent într-un document Photoshop deschis.

Un mod facil de a lucra cu fișierele în format brut cameră este deschiderea acestora ca obiecte inteligente. Puteți face dublu clic oricând pe stratul obiect inteligent care conține fișierul brut pentru a ajusta setările formatului brut cameră.

- Selectați unul sau mai multe straturi și selectați Strat > Obiecte inteligente > Conversie la obiect inteligent. Straturile sunt împachetate într-un obiect inteligent. Măștile de tăiere nu sunt păstrate când grupați straturile într-un obiect inteligent.
- Trageți straturile sau obiectele PDF sau Adobe Illustrator într-un document Photoshop.
- Lipiți ilustrațiile din Illustrator într-un document Photoshop și selectați Obiect inteligent din caseta de dialog Lipire. Pentru flexibilitate maximă, activați PDF și AICB (fără suport de transparență) în secțiunea Manipulare fișiere și Stocare temporară a casetei de dialog Preferințe din Adobe Illustrator.

Consultați și

"Plasarea unui fișier în Photoshop" la pagina 72

"Lipirea ilustrațiilor Adobe Illustrator în Photoshop" la pagina 74

Duplicarea unui obiect inteligent

❖ În panoul Straturi, selectați un strat Obiect inteligent și efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a crea un obiect inteligent duplicat care este legat de cel inițial, selectați Strat > Nou > Strat prin copiere sau trageți stratul Obiect inteligent pe pictograma Creare strat nou din partea inferioară a panoului Straturi. Editările pe care le efectuați originalului influențează copia și invers.
- Pentru a crea un obiect inteligent duplicat, care nu este legat de cel inițial, selectați Strat > Obiecte inteligente > Creare obiect inteligent prin copiere. Editările pe care le efectuați originalului nu influențează copia.

Este afișat un nou obiect inteligent în panoul Straturi, cu nume identic cu cel al originalului și cu sufixul "copie".

Editarea conținutului unui obiect inteligent

Când editați un obiect inteligent, conținutul sursă este deschis fie în Photoshop (în cazul în care conținutul reprezintă date raster sau un fișier în format brut cameră), fie în Illustrator (în cazul în care conținutul este un PDF vectorial). Când salvați modificările conținutului sursă, editările sunt afișate în toate manifestările legate ale obiectului inteligent din documentul Photoshop.

1 Selectați Obiect inteligent din panoul Straturi și efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Strat > Obiecte inteligente > Editare conținut.
- Faceți dublu clic pe miniatura Obiecte inteligente din panoul Straturi.

2 Faceți clic pe OK pentru a închide caseta de dialog.

3 Efectuați editările fișierului din conținutul sursă, apoi selectați Fișier > Salvare.

Photoshop actualizează obiectul inteligent pentru a reflecta modificările efectuate. (Dacă nu vedeți modificările, faceți ca documentul Photoshop să conțină obiectul inteligent activ).

Înlocuirea conținutului unui obiect inteligent

Puteți actualiza datele imaginii dintr-una sau mai multe manifestări (dacă obiectele inteligente sunt legate) ale unui obiect inteligent.

***Notă:** Când înlocuiți un obiect inteligent, sunt păstrate scalarea, deformarea sau efectele pe care le-ați aplicat primului obiect inteligent.*

1 Selectați obiectul inteligent și alegeți Strat > Obiecte inteligente > Înlocuire conținut.

2 Navigați la fișierul pe care doriți să îl utilizați și faceți clic pe Plasare.

3 Faceți clic pe OK.

Noul conținut este plasat în obiectul inteligent. De asemenea, sunt actualizate obiectele inteligente legate.

Consultați şi

"Plasarea unui fişier în Photoshop" la pagina 72

Exportul conținutului unui obiect inteligent

1 Selectați obiectul inteligent din panoul Straturi şi selectați Strat > Obiecte inteligente > Export conținut.

2 Alegeți o locație pentru conținutul obiectului inteligent, apoi faceți clic pe Salvare.

Photoshop exportă obiectul inteligent în formatul plasat inițial (JPEG, AI, TIF, PDF sau alte formate). Dacă obiectul inteligent a fost creat din straturi, este exportat în format PSB.

Conversia un obiect inteligent într-un strat

Conversia unui obiect inteligent la un strat obişnuit rasterizează conținutul la dimensiunea curentă. Convertiți un obiect inteligent la un strat obişnuit numai dacă nu mai aveți nevoie să editați datele obiectului inteligent. Transformările, deformările şi filtrele aplicate unui obiect inteligent nu mai sunt editabile după rasterizarea obiectului inteligent.

❖ Alegeți obiectul inteligent şi selectați Strat > Rasterizare > Obiect inteligent.

Dacă doriți să re-creați obiectul inteligent, reselectați straturile sale inițiale şi începeți de la zero. Noul obiect inteligent nu va păstra transformările pe care le-ați aplicat obiectului inteligent inițial.

Despre filtrele inteligente

Orice filtru aplicat unui obiect inteligent este un filtru inteligent. Filtrele inteligente sunt afişate în panoul Straturi, sub stratul Obiect inteligent căruia i-au fost aplicate. Deoarece puteți ajusta, elimina sau ascunde filtrele inteligente, acestea nu distrug informațiile.

Puteți aplica orice filtru Photoshop (care a fost activat să lucreze cu Filtrele inteligente) - excepție făcând Extragere, Lichefiere, Creator tipar şi Punct de fugă - ca Filtru inteligent. În plus, puteți aplica ajustări de tip Umbră/Evidențiere şi Variații ca filtre inteligente.

Pentru a lucra cu filtrele inteligente, selectați un strat obiect inteligent, alegeți un filtru, apoi setați opțiunile filtrului. După ce aplicați un filtru inteligent, îl puteți ajusta, reordona sau şterge.

Pentru a extinde sau a restrânge vizualizarea filtrelor inteligente, faceți clic pe triunghiul de lângă pictograma Filtru inteligent, afişată la dreapta stratului Obiect inteligent din panoul Straturi. (De asemenea, această tehnică afişează sau ascunde opțiunea Stil strat.) Sau selectați Opțiuni panou Straturi din meniul panoului Straturi, apoi selectați Expandare efecte noi în caseta de dialog.

Utilizați măştile de filtre pentru a masca selectiv efectele filtrelor inteligente. Consultați "Mascarea filtrelor inteligente" la pagina 338.

***Notă:** Dacă deschideți un fişier care conține un strat obiect inteligent cu un obiect inteligent în Photoshop, Photoshop păstrează efectele filtrelor inteligente când îl deschideți, inclusiv măştile filtrelor. Totuşi, dacă ulterior editați stratul obiect inteligent, Photoshop nu va afişa filtrele inteligente ale stratului.*

Aplicarea unui filtru inteligent

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a aplica un filtru inteligent unui întreg strat Obiect inteligent, selectați stratul din panoul Straturi.
- Pentru a reduce efectele filtrului inteligent la o zonă selectată a unui strat obiect inteligent, efectuați o selecție.
- Pentru a aplica un filtru inteligent unui strat obișnuit, selectați stratul, apoi alegeți Filtru > Conversie pentru filtre inteligente și faceți clic pe OK.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Alegeți un filtru din meniul Filtru. Puteți alege orice filtru, inclusiv filtre de la terți, care acceptă filtre inteligente, cu excepția Extragere, Lichefiere, Creator tipar și Punct de fugă.
- Selectați Imagine > Ajustări > Umbră/Evidențiere sau Imagine > Ajustări > Variații.

Notă: *Dacă aplicați unul sau mai multe filtre utilizând galeria de filtre, acestea sunt afișate ca grup în panoul Straturi, denumit "Galerie filtre". Nu puteți rearanja filtrele dintr-o galerie de filtre. Puteți edita filtrele individuale făcând dublu clic pe o intrare din galeria de filtre.*

3 Setați opțiunile filtrului și faceți clic pe OK.

Filtrul inteligent este afișat sub rândul Filtre inteligente din panoul Straturi, aflat sub stratul Obiect inteligent. Dacă vedeți o pictogramă de avertisment lângă filtrul inteligent din panoul Straturi, filtrul nu acceptă modul sau adâncimea de culoare a imaginii.

După ce aplicați un filtru inteligent, îl puteți trage (sau un grup întreg de filtre inteligente) în alt strat Obiect inteligent din panoul Straturi; apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți filtrele inteligente. Nu puteți trage filtre inteligente pe straturi obișnuite.

Pentru un clip video referitor la aplicarea filtrelor inteligente, vizitați www.adobe.com/go/vid0004_ro.

Editarea unui filtru inteligent

Dacă un filtru inteligent conține setări editabile, îl puteți edita oricând. De asemenea, puteți edita opțiunile de amestecare pentru filtrele inteligente.

Notă: *Când editați un filtru inteligent, nu puteți previzualiza filtrele stivuite pe acesta. După ce finalizați editarea filtrului inteligent, Photoshop afișează din nou filtrele stivuite pe acesta.*

Consultați și

"Lista modurilor de amestecare" la pagina 373

"Specificarea opacității pentru un strat sau grup" la pagina 316

Editarea setărilor filtrului inteligent

1 Faceți dublu clic pe Filtru inteligent din panoul Straturi.

2 Setați opțiunile filtrului și faceți clic pe OK.

Editarea opțiunilor de amestecare pentru filtrul inteligent

Editarea opțiunilor de amestecare ale filtrelor inteligente este similară utilizării comenzii Estompare la aplicarea unui filtru unui strat tradițional.

1 Faceți dublu clic pe pictograma Editare opțiuni amestecare, aflată lângă Filtru, în panoul Straturi.

2 Setați opțiunile de amestecare și faceți clic pe OK.

Ascunderea filtrelor inteligente

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a ascunde un singur filtru inteligent, faceţi clic pe pictograma în formă de ochi 👁, aflată lângă filtrul inteligent în panoul Straturi. Pentru a afişa filtrul inteligent, faceţi clic în coloană din nou.
- Pentru a ascunde toate filtrele inteligente aplicate unui strat Obiect inteligent, faceţi clic pe pictograma în formă de ochi 👁, aflată lângă rândul Filtre inteligente, în panoul Straturi. Pentru a afişa filtrele inteligente, faceţi clic în coloană din nou.

Reordonarea, duplicarea sau ştergerea filtrelor inteligente

Puteţi să reordonaţi filtrele inteligente în panoul Straturi, să le duplicaţi sau să ştergeţi filtrele inteligente dacă nu mai doriţi să le aplicaţi unui obiect inteligent.

Reordonarea filtrelor inteligente

❖ În panoul Straturi, trageţi un filtru inteligent în sus sau în jos în listă. Nu puteţi reordona filtrele inteligente aplicate din galeria de filtre.

Photoshop aplică filtrele inteligente de jos în sus.

Duplicarea filtrelor inteligente

❖ În panoul Straturi, apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi filtrul inteligent de pe un obiect inteligent pe altul sau într-o locaţie nouă din lista de filtre inteligente.

***Notă:** Pentru a duplica toate filtrele inteligente, Alt-tragere (Windows) sau Option-tragere (Mac OS) pe pictograma Filtre inteligente care este afişată lângă stratul obiect inteligent.*

Ştergerea filtrelor inteligente

- Pentru a şterge un filtru inteligent individual, îl puteţi trage pe pictograma Ştergere 🗑 din partea inferioară a panoului Straturi.
- Pentru a şterge toate filtrele inteligente aplicate unui strat obiect inteligent, selectaţi stratul obiect inteligent şi alegeţi Strat > Filtru inteligent > Golire filtre inteligente.

Mascarea filtrelor inteligente

Când aplicaţi un filtru inteligent unui obiect inteligent, Photoshop afişează o miniatură pentru mască goală (albă) pe rândul Filtre inteligente din panoul Straturi, sub obiectul inteligent. În mod implicit, această mască afişează întregul efect al filtrului. (Dacă aţi efectuat o selecţie înainte de aplicarea filtrului inteligent, Photoshop afişează masca corespunzătoare în locul unei măşti goale pe rândul Filtre inteligente din panoul Straturi.)

Utilizaţi măştile de filtre pentru a masca selectiv filtrele inteligente. Când mascaţi filtre inteligente, mascarea se aplică tuturor filtrelor inteligente - nu puteţi masca filtre inteligente individuale.

Măştile de filtre funcţionează foarte asemănător cu măştile de straturi şi puteţi utiliza multe dintre tehnicile similare cu acestea. Precum măştile de straturi, măştile de filtre sunt stocate drept canale alpha în panoul Canale şi puteţi încărca limitele acestora ca selecţie.

Precum măştile de straturi, puteţi picta pe o mască de filtru. Zonele filtrului pe care le pictaţi în negru sunt ascunse, zonele pe care pictaţi în alb sunt vizibile, iar zonele pe care pictaţi în nuanţe de gri sunt afişate în diverse niveluri de transparenţă.

Utilizaţi controalele din panoul Măşti pentru a modifica densitatea măştii de filtre, adăugaţi conturul progresiv muchiilor măştii sau inversaţi masca.

***Notă:** Implicit, măştile de straturi sunt legate de straturi normale sau de straturi Obiect inteligent. Când deplasaţi masca stratului sau stratul utilizând instrumentul Deplasare, acestea se deplasează ca o unitate.*

Consultaţi şi

"Selectarea şi afişarea canalului măştii strat" la pagina 347

"Încărcarea limitelor unui strat sau ale unei măşti strat sub formă de selecţie" la pagina 349

Efecte Mascare filtru inteligent

1 Faceţi clic pe miniatura măştii de filtre din panoul Straturi pentru a o activa.

În jurul miniaturii măştii este afişat un chenar.

2 Selectaţi oricare dintre instrumentele de editare sau de pictare.

3 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a ascunde porţiuni din filtru, pictaţi masca cu negru.
- Pentru a afişa porţiuni din filtru, pictaţi masca cu alb.
- Pictaţi masca în gri, pentru ca filtrul să fie vizibil parţial.

De asemenea, puteţi aplica ajustări şi filtre de imagini măştilor de filtre.

Schimbarea opacităţii măştii pentru filtru sau conturarea progresivă a muchiilor măştii

1 Faceţi clic pe miniatura măştii de filtru sau selectaţi stratul Obiect inteligent din panoul Straturi, apoi faceţi clic pe butonul Mască filtru din panoul Măşti.

2 În panoul Măşti, trageţi de glisorul Densitate pentru a ajusta opacitatea măştii şi de glisorul Contur progresiv pentru a aplica conturul progresiv muchiilor măştii. Consultaţi secţiunea "Schimbarea opacităţii măştii sau rafinarea muchiilor" la pagina 345.

***Notă:** Opţiunea Muchie mască nu este disponibilă pentru măştile de filtre.*

Invertirea unei măşti filtru

❖ Faceţi clic pe miniatura măştii de filtre din panoul Straturi, apoi faceţi clic pe Invertire din panoul Măşti.

Afişarea numai a măştii filtru

❖ Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe miniatura măştii filtrului din panoul Straturi. Pentru a afişa stratul obiect inteligent, Alt-clic sau Option-clic din nou pe miniatura măştii filtrului.

Deplasarea sau copierea măştilor de filtre

- Pentru a deplasa masca la alt efect de filtru inteligent, trageţi masca pe alt efect de filtru inteligent.
- Pentru a copia masca, apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi masca pe alt efect de filtru inteligent.

Dezactivarea unei măşti filtru

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Apăsaţi Shift şi faceţi clic pe miniatura măştii de filtre din panoul Straturi.

- Faceți clic pe miniatura măştii de filtre din panoul Straturi, apoi faceți clic pe butonul Dezactivare/Activare mască din panoul Măşti.
- Selectați Strat > Filtru inteligent > Dezactivare mască filtru.

Când masca este dezactivată, este afişat un X roşu peste miniatura măştii filtrului, iar filtrul inteligent este afişat fără mascare. Pentru a reactiva masca, Shift-clic din nou pe miniatura măştii filtrului inteligent.

Ştergerea unei măşti pentru filtru inteligent

- Faceți clic pe miniatura măştii de filtre din panoul Straturi, apoi faceți clic pe pictograma Ştergere din panoul Măşti.
- Trageți miniatura măştii de filtre din panoul Straturi pe pictograma Ştergere.
- Selectați Efect filtru inteligent, apoi Strat > Filtre inteligente > Ştergere mască filtru.

Adăugarea unei măşti filtru

Dacă ştergeți o mască de filtru, puteți adăuga ulterior altă mască.

- Pentru a adăuga o mască goală, selectați stratul Obiect inteligent, apoi faceți clic pe butonul Mască filtru din panoul Măşti.
- Pentru a adăuga o mască bazată pe o selecție, efectuați o selecție, apoi faceți clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS) pe rândul Filtre inteligente din panoul Straturi şi selectați Adăugare mască filtru.

Compoziții Straturi

Despre Compoziții Straturi

Deseori, designerii creează *compoziții* sau compoziții multiple ale machetei unei pagini pentru a le prezenta clienților. Utilizând compoziții ale straturilor, puteți crea, gestiona sau vizualiza mai multe versiuni ale unei machete într-un singur fişier Photoshop.

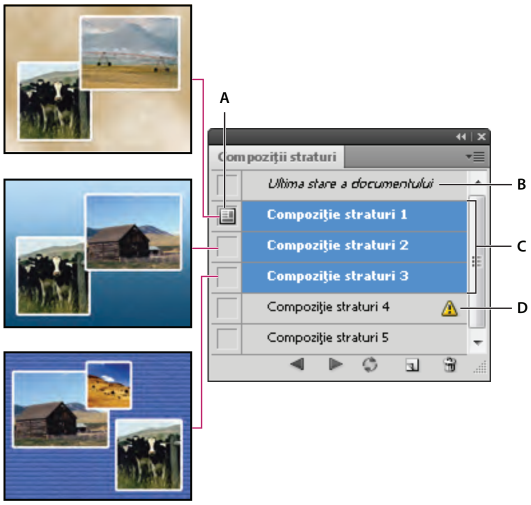
O compoziție a stratului reprezintă un instantaneu al unei stări din panoul Straturi. Compozițiile straturilor înregistrează trei tipuri de opțiuni pentru straturi:

- Vizibilitate strat - dacă un strat este afişat sau ascuns.
- Poziția stratului în document.
- Aspect strat - dacă un stil de strat este aplicat asupra stratului şi asupra modului de amestecare a stratului.

Notă: *Spre deosebire de efectele straturilor, setările pentru Filtru inteligent pot fi modificate în toate compozițiile straturilor. Dacă un filtru inteligent este aplicat într-un strat, este afişat în toate compozițiile straturilor pentru imagine.*

Puteți exporta compozițiile straturilor în fişiere separate, într-un singur PDF sau într-o Galerie Foto Web.

Pentru a afişa panoul, selectați Fereastră > Compoziții straturi.



Panoul Compoziții straturi
***A.** Pictograma Aplicare compoziție straturi* ***B.** Ultima stare a documentului* ***C.** Compoziții selectate* ***D.** Pictograma Compoziție imposibil de restaurat integral*

Crearea unei compoziții de straturi

1 Pentru a afișa panoul Compoziții straturi, selectați Fereastră > Compoziții straturi.

2 Faceți clic pe butonul Creare compoziție straturi nouă din partea inferioară a panoului Compoziții straturi. Noua compoziție reflectă starea curentă a straturilor din panoul Straturi.

3 În caseta de dialog Compoziție straturi nouă, denumiți compoziția, adăugați comentarii descriptive și selectați opțiunile de aplicat straturilor: Vizibilitate, Poziție și Aspect.

4 Faceți clic pe OK. Toate compozițiile noi păstrează opțiunile selectate pentru compoziția anterioară, astfel încât nu este necesar să le selectați din nou dacă doriți să păstrați caracterul identic al compozițiilor.

Pentru a duplica o compoziție, selectați o compoziție din panoul Compoziții straturi și trageți compoziția spre butonul Compoziții noi.

Aplicarea și vizualizarea compozițiilor straturilor

❖ Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a vizualiza o compoziție a straturilor, trebuie să o aplicați mai întâi în document. În panoul Compoziție straturi, faceți clic pe pictograma Aplicare compoziție straturi ▤ aflată lângă o compoziție selectată.
- Pentru a parcurge o vizualizare a tuturor compozițiilor de straturi, utilizați butoanele Anterior ◀ și Următor ▶ din partea inferioară a panoului.
- Pentru a parcurge vizualizarea compozițiilor selectate, selectați compozițiile din panoul Compoziții straturi, apoi faceți clic pe butoanele Următor și Anterior din partea inferioară a panoului. Cu această opțiune parcurgeți numai compozițiile selectate.
- Pentru a readuce documentul la starea existentă înainte de alegerea unei compoziții de straturi, faceți clic pe pictograma Aplicare compoziție straturi ▤, aflată lângă Ultima stare a documentului din partea superioară a panoului Compoziție straturi.

Modificarea şi actualizarea unei compoziţii de straturi

Dacă modificaţi configuraţia unei compoziţii de straturi, trebuie să o actualizaţi.

1 Selectaţi compoziţia straturilor din panoul Compoziţii straturi.

2 Modificaţi vizibilitatea, poziţia sau stilul stratului. Este posibil să fie necesar să modificaţi opţiunile compoziţiei stratului pentru a înregistra aceste modificări.

3 Pentru a modifica opţiunile compoziţiilor, selectaţi Opţiuni compoziţie straturi din meniul panoului, apoi selectaţi opţiuni suplimentare pentru a înregistra stilul şi poziţia stratului.

4 Faceţi clic pe butonul Actualizare compoziţie straturi ⟳ din partea inferioară a panoului.

Avertismente de golire a compoziţiei straturilor

Anumite acţiuni creează o stare în care compoziţia stratului nu mai poate fi restaurată integral. Acest lucru se întâmplă atunci când ştergeţi un strat, fuzionaţi un strat sau faceţi conversia unui strat la un fundal. În aceste situaţii, este afişată o pictogramă de avertizare ⚠ lângă numele compoziţiei stratului.

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Ignoraţi avertismentul, putând pierde unul sau mai multe straturi. Este posibil ca alţi parametri salvaţi să se păstreze.
- Actualizarea compoziţiei duce la pierderea parametrilor captaţi anterior, dar actualizează compoziţia.
- Faceţi clic pe pictograma de avertizare pentru a vizualiza mesajul care vă informează că stratul nu poate fi restaurat corespunzător. Selectaţi Golire pentru a elimina pictograma de avertizare şi a lăsa straturile rămase nemodificate.
- Faceţi clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS) pe pictograma de avertizare pentru a vizualiza meniul pop-up care vă permite să selectaţi comanda Golire avertisment compoziţie straturi sau Golire globală avertismente compoziţii straturi.

Ştergerea unei compoziţii de straturi

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi compoziţia de straturi din panoul Compoziţii straturi şi faceţi clic pe pictograma Ştergere 🗑 din panou sau selectaţi Ştergere compoziţie straturi din meniul panoului.
- Trageţi compoziţia spre pictograma Ştergere din panou.

Exportul compoziţiilor de straturi

Puteţi exporta compoziţii de straturi în fişiere individuale.

❖ Selectaţi Fişier > Scripturi > Compoziţii straturi în fişiere, apoi selectaţi tipul de fişier şi setaţi destinaţia.

Notă: *Reţineţi că puteţi, de asemenea, să exportaţi într-o galerie foto Web (Web Photo Gallery - WPG), dar trebuie să aveţi instalat pe calculator plug-inul opţional Web Photo Gallery. Plug-inul este disponibil în dosarul Bonusuri de pe discul dvs. de instalare.*

Mascarea straturilor

Puteți adăuga o mască la un strat şi utiliza masca pentru a ascunde porțiunile stratului şi a afişa straturile de mai jos. Mascarea straturilor este o tehnică valoroasă de compunere utilizată pentru a combina mai multe fotografii într-o singură imagine sau pentru a efectua corecții locale de culori şi tonuri.

Pentru un clip video despre utilizarea măştilor de straturi, vizitați www.adobe.com/go/lrvid0003_ps.

Despre măştile de strat şi vectoriale

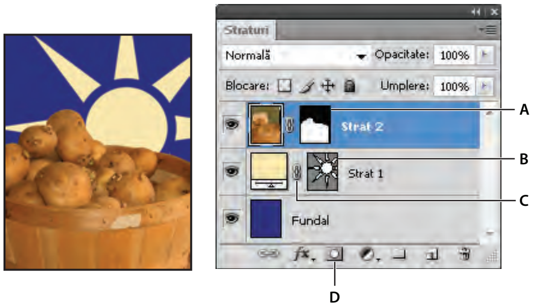
Puteți utiliza măşti pentru a ascunde porțiuni ale unui strat şi a afişa porțiuni ale straturilor de mai jos. Puteți crea două tipuri de măşti:

- Măştile strat sunt imagini Bitmap dependente de rezoluție, editate cu instrumentele de desenare sau de selecție.
- Măştile vectoriale sunt independente de rezoluție şi sunt create cu un instrument Peniță sau Formă.

Măştile de straturi şi vectoriale nu distrug informațiile, ceea ce înseamnă că puteți reveni şi reedita măştile ulterior, fără a pierde pixelii pe care îi ascund.

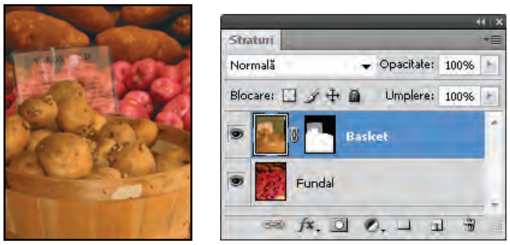
În panoul Straturi, măştile strat şi vectoriale sunt afişate sub formă de miniaturi suplimentare în partea dreaptă a miniaturii stratului. Pentru masca strat, această miniatură reprezintă canalul de tonuri de gri creat la adăugarea măştii strat. Miniatura măştii vectoriale reprezintă un traseu care decupează conținutul stratului.

***Notă:** Pentru a crea o mască strat sau vectorială pe stratul de fundal, mai întâi convertiți-l într-un strat obişnuit (Strat > Nou > Strat din fundal).*



Mascarea stratului
***A.** Miniatură mască strat **B.** Miniatură mască vectorială **C.** Pictogramă Legătură mască vectorială **D.** Adăugare mască*

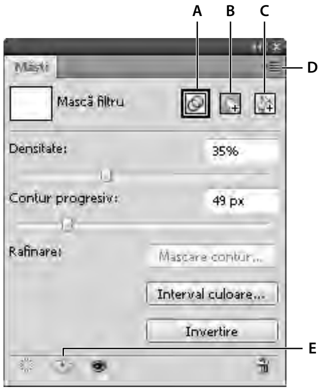
Puteți edita o mască strat pentru adăugare sau extragere din regiunea mascată. O mască strat este o imagine în tonuri de gri, astfel încât suprafețele desenate cu negru sunt ascunse, suprafețele desenate cu alb sunt vizibile, iar suprafețele în nuanțe de gri sunt afişate în diverse niveluri de transparență.



Fundalul este pictat cu negru, cartonul cu descrierea este pictat cu gri, iar coşul este pictat cu alb

Măştile vectoriale creează o formă cu muchii dure pe un strat şi pot fi utilizate oricând doriţi să adăugaţi un element de design cu muchii clar definite. După ce creaţi un strat cu o mască vectorială, puteţi aplica unul sau mai multe stiluri de straturi, le puteţi edita dacă este necesar, putând obţine instantaneu un buton, un panou sau alt element de design Web care poate fi utilizat.

Panoul Măşti oferă controale suplimentare pentru ajustarea unei măşti. Puteţi modifica opacitatea măştii pentru a afişa mai multe sau mai puţine informaţii din conţinutul mascat, pentru a inverti masca sau pentru a rafina chenarele măştii, la fel cum se întâmplă cu o suprafaţă de selecţie.



Densitate: 35%

Contur progresiv: 49 px

Panoul Măşti
***A.** Selectare mască filtru.* ***B.** Adăugare mască pixeli.* ***C.** Adăugare mască vectorială.* ***D.** Meniul Panou.* ***E.** Aplicare mască*

Adăugarea măştilor de strat

Când adăugaţi o mască strat, trebuie să hotărâţi dacă doriţi să ascundeţi sau să afişaţi stratul integral. Ulterior, veţi picta pe mască pentru a ascunde porţiuni ale stratului respectiv şi a afişa straturile de dedesubt. Sau puteţi crea o mască strat care ascunde automat o porţiune a stratului prin efectuarea unei selecţii înainte de crearea măştii.

Adăugarea unei măşti care afişează sau ascunde întregul strat

1 Asiguraţi-vă că nu este selectată nicio parte din imagine. Selectaţi Selectare > Deselectare.

2 În panoul Straturi, selectaţi stratul sau grupul.

3 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru crearea unei măşti care afişează întregul strat, faceţi clic pe butonul Mască pixeli din panoul Măşti, faceţi clic pe butonul Mască strat nouă din panoul Straturi sau selectaţi Strat > Mască strat > Afişare globală.
- Pentru crearea unei măşti care ascunde întregul strat, faceţi Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe butonul Mască pixeli din panoul Măşti sau faceţi Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe butonul Mască strat nouă sau selectaţi Strat > Mască strat > Ascundere globală.

Adăugarea unei măşti strat care ascunde o parte a unui strat

1 În panoul Straturi, selectaţi stratul sau grupul.

2 Selectaţi suprafaţa din imagine şi efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe butonul Mască pixeli din panoul Măşti sau pe butonul Mască strat nouă din panoul Straturi pentru crearea unei măşti care să afişeze selecţia.
- Faceţi Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe butonul Mască pixeli din panoul Măşti sau pe butonul Mască strat nouă din panoul Straturi pentru crearea unei măşti care ascunde selecţia.
- Selectaţi Strat > Mască strat > Afişare selecţie sau Ascundere selecţie.

Aplicarea unei măşti strat din alt strat

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a deplasa masca în alt strat, trageţi masca pe celălalt strat.
- Pentru a duplica masca, apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi masca pe alt strat.

Editarea unei măşti strat

1. În panoul Straturi, selectaţi stratul care conţine masca pe care doriţi să o editaţi.
2. Faceţi clic pe butonul Mască pixeli din panoul Măşti pentru a o activa. În jurul miniaturii măştii este afişat un chenar.
3. Selectaţi oricare dintre instrumentele de editare sau de pictare.

***Notă:** Când masca este activă, culorile planului frontal sau ale fundalului preiau valori prestabilite de gri.*

4. Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a extrage din mască şi a afişa stratul, pictaţi masca în alb.
- Pictaţi masca în gri, pentru ca stratul să fie vizibil parţial. Griurile mai închise au ca rezultat un nivel mai transparent, iar griurile mai deschise conduc la un nivel mai opac.
- Pentru a efectua adăugiri la mască şi a ascunde stratul sau grupul, pictaţi masca în negru. Straturile de dedesubt devin vizibile.

Pentru a edita stratul în locul măştii strat, selectaţi-l făcând clic pe miniatura acestuia din panoul Straturi. În jurul miniaturii stratului este afişat un chenar.

Pentru a lipi o selecţie copiată într-o mască strat, apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceţi clic pe miniatura măştii strat din panoul Straturi pentru a selecta şi afişa canalul măştii. Selectaţi Editare > Lipire, apoi Selectare > Deselectare. Selecţia este convertită în tonuri de gri şi adăugată la mască. Faceţi clic pe miniatura stratului din panoul Straturi pentru a deselecta canalul măştii.

Schimbarea opacităţii măştii sau rafinarea muchiilor

Utilizaţi panoul Măşti pentru a ajusta opacitatea unei măşti strat sau a unei măşti vectoriale selectate. Glisorul Densitate controlează opacitatea măştii. Conturul progresiv vă permite să atenuaţi muchiile unei măşti. Opţiunea Invertire vă permite să inversaţi zonele mascate şi nemascate.

Opţiunea Muchie mască vă oferă o varietate de controale pentru modificarea muchiilor măştii, cum ar fi Netezire şi Contractare/Expandare. Pentru informaţii legate de opţiunea Gamă culoare, consultaţi “Crearea unei măşti strat de ajustare utilizând o gamă de culoare” la pagina 346.

Pentru informaţii legate de modificarea măştilor vectoriale, consultaţi “Schimbarea opacităţii măştii vectoriale sau conturarea progresivă a muchiilor măştii” la pagina 348.

Pentru un clip video despre utilizarea măştilor de straturi, vizitaţi www.adobe.com/go/lrvid4003_ps_ro.

Schimbarea densităţii măştii

1. În panoul Straturi, selectaţi stratul care conţine masca pe care doriţi să o editaţi.
2. Faceţi clic pe butonul Mască pixeli din panoul Măşti pentru a o activa.
3. În panoul Măşti, trageţi de glisorul Densitate pentru a ajusta opacitatea măştii.

La o densitate de 100%, masca este complet opacă şi acoperă orice suprafaţă de la baza stratului. Pe măsură ce micşoraţi densitatea, o porţiune din ce în ce mai mare din suprafaţa de sub mască devine vizibilă.

Conturarea progresivă a muchiilor măştii

1. În panoul Straturi, selectaţi stratul care conţine masca pe care doriţi să o editaţi.
2. Faceţi clic pe butonul Mască pixeli din panoul Măşti pentru a o activa.
3. În panoul Măşti, trageţi de glisorul Contur progresiv pentru a aplica conturul progresiv muchiilor măştii.

Prin intermediul conturului progresiv, muchiile măştii se estompează, pentru a nu trece brusc de la suprafeţele mascate la cele nemascate. Conturul progresiv este aplicat de la muchiile măştii în exterior, în intervalul de pixeli pe care l-aţi setat cu ajutorul glisorului.

Rafinarea muchiilor măştii

1. În panoul Straturi, selectaţi stratul care conţine masca pe care doriţi să o editaţi.
2. Faceţi clic pe butonul Mască pixeli din panoul Măşti pentru a o activa.
3. Faceţi clic pe Muchie mască. Puteţi modifica muchiile măştii de la opţiunile din caseta de dialog Rafinare mască şi puteţi vizualiza masca pe fundale diferite. Pentru o descriere a opţiunilor, consultaţi “Rafinarea muchiilor selecţiei” la pagina 277.
4. Faceţi clic pe OK pentru a închide caseta de dialog Rafinare mască şi pentru a aplica modificările asupra măştii strat.

Crearea unei măşti strat de ajustare utilizând o gamă de culoare

Caracteristica Gamă culoare, care vă ajută la crearea unei suprafeţe de selecţie pe baza unor culori eşantionate dintr-o imagine, poate fi utilizată şi pentru crearea unei măşti. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi “Selectarea unei game de culoare” la pagina 272.

1. În panoul Straturi, selectaţi stratul căruia doriţi să îi aplicaţi stratul de ajustare.
2. Selectaţi Fereastră > Ajustări pentru a afişa panoul Ajustări.
3. Faceţi clic pe o ajustare din panoul Ajustări pentru a adăuga imaginii un strat de ajustare. Este adăugată automat o mască strat ca făcând parte din stratul de ajustare.
4. Faceţi clic pe Gamă culoare din panoul Măşti.
5. În caseta de dialog Gamă culoare, selectaţi Culori eşantionate din meniul Selectare.
6. Selectaţi Grupuri de culori localizate pentru a genera o mască bazată pe gamele de culori diferite din imagine.
7. Setaţi opţiunile ecranului la Selecţie, iar Previzualizare selecţie la Fără.
8. Faceţi clic pe o suprafaţă color din imagine.

Pentru a eşantiona mai multe suprafeţe, menţineţi apăsată tasta Shift pentru a activa pipeta plus. Menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pentru a activa pipeta minus.

Dacă faceţi clic pe suprafeţele cu imagini, puteţi previzualiza masca în caseta de dialog Gamă culoare. Suprafeţele albe reprezintă pixeli nemascaţi, suprafeţele negre pixeli mascaţi, iar suprafeţele gri pixeli parţial mascaţi.

9. Utilizaţi glisorul Dispersie pentru a creşte sau a micşora gama de culori pentru culorile eşantion, care sunt incluse în suprafaţa mascată. Utilizaţi glisorul Interval pentru a controla depărtarea sau apropierea unei culori de punctele eşantion care trebuie incluse în mască. După ajustarea măştii, faceţi clic pe OK pentru a închide caseta de dialog Gamă culoare.
10. Dacă este necesar, modificaţi ajustările în panoul Ajustări.

Ajustarea se aplică numai suprafeţelor nemascate (sau parţial mascate) ale imaginii. Dacă este cazul, faceţi din nou clic pe Gamă culoare pentru a efectua ajustări suplimentare măştii strat de ajustare.

Selectarea şi afişarea canalului măştii strat

Pentru editarea mai simplă a măştii strat, puteţi afişa numai masca în tonuri de gri sau ca acoperire rubylith pe strat.

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceţi clic pe miniatura măştii stratului pentru a vizualiza numai masca în tonuri de gri. Pentru a afişa din nou straturile, faceţi Alt-clic sau Option-clic pe miniatura măştii stratului sau faceţi clic pe pictograma în formă de ochi 👁.
- Menţineţi apăsate tastele Alt+Shift (Windows) sau Option+Shift (Mac OS) şi faceţi clic pe miniatura măştii stratului pentru a vizualiza masca din partea superioară a stratului într-o culoare de mascare Rubylith. Menţineţi apăsate tastele Alt+Shift sau Option+Shift şi faceţi clic din nou pe miniatură pentru a dezactiva afişarea culorii.

Dezactivarea sau activarea unei măşti strat

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi stratul care conţine masca strat pe care doriţi să o dezactivaţi sau activaţi şi faceţi clic pe butonul Dezactivare/activare mască 👁 din panoul Măşti.
- Apăsaţi Shift şi faceţi clic pe miniatura măştii strat din panoul Straturi.
- Selectaţi stratul care conţine masca strat pe care doriţi să o dezactivaţi sau să o activaţi şi selectaţi Strat > Mască strat > Dezactivare sau Strat > Mască strat > Activare.

Când masca este dezactivată, deasupra miniaturii măştii din panoul Straturi este afişat un X roşu, iar conţinutul stratului este afişat fără efecte de mascare.

Modificarea opacităţii sau a culorii Rubylith a măştii strat

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceţi clic pe miniatura măştii strat pentru a selecta canalul măştii strat; apoi faceţi dublu clic pe miniatura măştii strat.
- Faceţi dublu clic pe canalul măştii strat din panoul Canale.

2 Pentru a selecta o culoare nouă pentru mască, faceţi clic pe Specimen culoare şi selectaţi o culoare nouă din caseta de dialog Opţiuni afişare mască strat.

3 Pentru a modifica opacitatea, introduceţi o valoare între 0% şi 100%.

Atât setările de culoare, cât şi cele de opacitate, afectează numai aspectul măştii şi nu au niciun efect asupra modului în care sunt protejate suprafeţele din substrat. De exemplu, este posibil să doriţi să modificaţi aceste setări pentru a face masca mai uşor vizibilă faţă de culorile din imagine.

4 Faceţi clic pe OK.

Adăugarea şi editarea măştilor vectoriale

Măştile vectoriale sunt create cu ajutorul instrumentelor Peniţă sau Formă. Pentru informaţii suplimentare despre utilizarea acestor instrumente, consultaţi “Despre desen” la pagina 387.

Adăugarea unei măşti vectoriale care afişează sau ascunde întregul strat

1 Selectaţi stratul la care doriţi să adăugaţi masca vectorială din panoul Straturi.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru crearea unei măști vectoriale care afișează întregul strat, faceți clic pe butonul Mască vectorială din panoul Măști sau selectați Strat > Mască vectorială > Afișare globală.
- Pentru crearea unei măști vectoriale care ascunde întregul strat, apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe butonul Mască vectorială din panoul Măști sau selectați Strat > Mască vectorială > Ascundere globală.

Adăugarea unei măști vectoriale care afișează conținutul unei forme

1 Selectați stratul la care doriți să adăugați o mască vectorială din panoul Straturi.

2 Selectați un traseu sau utilizați unul din instrumentele Formă sau Peniță pentru a desena un traseu de lucru.

Notă: *Pentru a crea un traseu cu un instrument Formă, faceți clic pe pictograma Trasee din bara de opțiuni a instrumentului Formă.*

3 Faceți clic pe butonul Mască vectorială din panoul Măști sau selectați Strat > Mască vectorială > Traseu curent.

Editarea unei măști vectoriale

1 În panoul Straturi, selectați stratul care conține masca vectorială pe care doriți să o editați.

2 Faceți clic pe butonul Mască vectorială din panoul Măști sau pe miniatura din panoul Trasee. Apoi modificați forma cu ajutorul instrumentelor Formă, Peniță sau Selecție directă. Consultați „Editarea traseelor” la pagina 401.

Schimbarea opacității măștii vectoriale sau conturarea progresivă a muchiilor măștii

1 În panoul Straturi, selectați stratul care conține masca vectorială.

2 Faceți clic pe butonul Mască vectorială din panoul Măști.

3 În panoul Măști, trageți de glisorul Densitate pentru a ajusta opacitatea măștii și de glisorul Contur progresiv pentru a aplica conturul progresiv muchiilor măștii. Consultați secțiunea „Schimbarea opacității măștii sau rafinarea muchiilor” la pagina 345.

Eliminarea unei măști vectoriale

1 În panoul Straturi, selectați stratul care conține masca vectorială.

2 Faceți clic pe butonul Mască vectorială din panoul Măști.

3 În panoul Măști, faceți clic pe butonul Ștergere mască 🗑.

Dezactivarea sau activarea unei măști vectoriale

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați stratul care conține masca vectorială pe care doriți să o dezactivați sau să o activați și faceți clic pe butonul Dezactivare/Activare mască 👁 în panoul Măști.
- Apăsați Shift și faceți clic pe miniatura măștii vectoriale din panoul Straturi.
- Selectați stratul care conține masca vectorială pe care doriți să o dezactivați sau să o activați și selectați Strat > Mască vectorială > Dezactivare sau Strat > Mască vectorială > Activare.

Când masca este dezactivată, deasupra miniaturii măștii din panoul Straturi este afișat un X roșu, iar conținutul stratului este afișat fără efecte de mascare.

Conversia unei măști vectoriale într-o mască strat

❖ Selectați stratul care conține masca vectorială pe care doriți să o convertiți și selectați Strat > Rasterizare > Mască vectorială.

***Important:** După rasterizarea unei măşti vectoriale, o puteţi modifica înapoi în obiect vectorial.*

Dezlegarea straturilor şi a măştilor

Implicit, un strat sau un grup este legat la propria mască strat sau vectorială, după cum indică pictograma legăturii dintre miniaturile din panoul Straturi. Stratul şi masca acestuia se deplasează împreună în imagine în momentul în care oricare dintre ele este deplasat cu instrumentul Deplasare . Dezlegarea permite deplasarea independentă a acestora şi mutarea separată din strat a chenarelor măştii.

- Pentru a dezlega un strat de la masca sa, faceţi clic pe pictograma legăturii din panoul Straturi.
- Pentru a restabili legătura dintre un strat şi masca sa, faceţi clic între miniatura stratului şi miniatura traseului măştii din panoul Straturi.

Aplicarea sau ştergerea unei măşti strat

Puteţi aplica o mască strat pentru a şterge definitiv porţiunile ascunse ale unui strat. Măştile strat sunt stocate sub formă de canale alfa, astfel că aplicarea şi ştergerea măştilor strat pot ajuta la reducerea dimensiunii fişierelor. De asemenea, puteţi şterge o mască strat fără a aplica modificările.

1 În panoul Straturi, selectaţi stratul care conţine masca strat.

2 În panoul Măşti, faceţi clic pe butonul Mască pixeli.

3 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a elimina masca strat după aplicarea permanentă a acesteia în strat, faceţi clic pe pictograma Aplicare mască din partea inferioară a panoului Măşti.
- Pentru a elimina masca strat fără aplicarea acesteia în strat, faceţi clic pe butonul Ştergere din partea inferioară a panoului Măşti, apoi faceţi clic pe Ştergere.

De asemenea, puteţi aplica sau şterge măşti strat utilizând meniul Strat.

***Notă:** Când ştergeţi masca strat, nu puteţi aplica permanent o mască strat într-un strat Obiect inteligent.*

Încărcarea limitelor unui strat sau ale unei măşti strat sub formă de selecţie

Puteţi selecta toate suprafeţele netransparente de pe un strat sau, dacă există o mască strat, toate suprafeţele nemascate. Această opţiune este utilă dacă doriţi să selectaţi conţinut de tip text sau imagine înconjurată sau care conţine suprafeţe transparente sau pentru a efectua o selecţie care exclude suprafeţele mascate de pe un strat.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a selecta numai suprafeţe netransparente de pe un strat nemascat, apăsaţi Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) şi faceţi clic pe miniatura stratului din panoul Straturi.
- Pentru a selecta suprafeţele nemascate de pe un strat care are mască strat, apăsaţi Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) şi faceţi clic pe miniatura măştii strat din panoul Straturi.

2 Dacă există deja o selecţie, puteţi efectua una din următoarele operaţii:

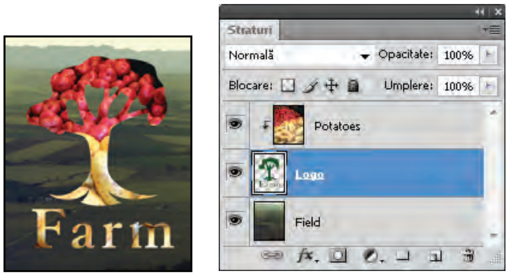
- Pentru a adăuga pixeli la o selecţie existentă, apăsaţi Ctrl+Shift (Windows) sau Command+Shift (Mac OS) şi faceţi clic pe miniatura stratului sau pe miniatura măştii strat din panoul Straturi.
- Pentru a extrage pixeli dintr-o selecţie existentă, apăsaţi Ctrl+Alt (Windows) sau Command+Option (Mac OS) şi faceţi clic pe miniatura stratului sau pe miniatura măştii stratului din panoul Straturi.

- Pentru a încărca intersecţia pixelilor şi o selecţie existentă, apăsaţi Ctrl+Alt+Shift (Windows) sau Command+Option+Shift (Mac OS) şi faceţi clic pe miniatura stratului sau pe miniatura măştii stratului din panoul Straturi.

Dacă doriţi să deplasaţi integral conţinutul unui strat, utilizaţi instrumentul Deplasare fără a încărca masca de transparenţă.

Straturi mască cu măşti de tăiere

O *mască de tăiere* vă permite să utilizaţi conţinutul unui strat pentru a masca straturile de deasupra acestuia. Mascarea este determinată de conţinutul existent în partea inferioară sau de *stratul de bază*. Conţinutul netransparent al stratului de bază decupează (afişează) conţinutul straturilor de deasupra acestuia din masca de tăiere. Conţinutul rămas din straturile de tăiere este mascat.



Mască de tăiere: conţinutul stratului decupat (Cartofi) este vizibil numai în cadrul conţinutului stratului de bază (Logo)

Puteţi utiliza mai multe straturi dintr-o mască de tăiere, dar acestea trebuie să fie succesive. Numele stratului de bază din mască este subliniat, iar miniaturile straturilor suprapuse sunt indentate. Straturile suprapuse afişează o pictogramă a măştii de tăiere .

Opţiunea Amestec straturi decupate ca grup din caseta de dialog Stil strat stabileşte dacă modul de amestecare al bazei influenţează întregul grup sau doar baza. (Consultaţi “Efecte de grupare a amestecului” la pagina 319).

Crearea măştii de tăiere

1 Aranjaţi straturile din panoul Straturi, astfel încât stratul de bază cu mască să fie sub straturile pe care doriţi să le mascaţi.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS), poziţionaţi cursorul deasupra liniei din panoul Straturi care divizează stratul de bază şi primul strat de deasupra acestuia pe care doriţi să-l includeţi în masca de tăiere (cursorul se transformă în două cercuri suprapuse) şi faceţi clic.
- Selectaţi primul strat de deasupra stratului de bază din panoul Straturi şi apoi selectaţi Strat > Creare mască de tăiere.

3 Pentru a adăuga straturi suplimentare la masca de tăiere, utilizaţi oricare metodă din etapa a 2-a şi deplasaţi-vă cu un nivel mai sus în panoul Straturi.

***Notă:** În cazul în care creaţi in strat nou între straturile dintr-o mască de tăiere sau trageţi un strat nedecupat între straturile dintr-o mască de tăiere, stratul devine parte a măştii de tăiere.*

Straturilor din măştile de tăiere le sunt asignate atributele opacităţii şi ale modului stratului de bază.

Eliminarea unui strat dintr-o mască de tăiere

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS), poziţionaţi cursorul deasupra liniei care separă două straturi grupate din panoul Straturi (cursorul se transformă în două cercuri suprapuse) şi faceţi clic.
- În panoul Straturi, selectaţi un strat din masca de tăiere şi selectaţi Strat > Eliberare mască de tăiere. Această comandă elimină stratul selectat şi toate straturile de deasupra acestuia din masca de tăiere.

Deblocarea tuturor straturilor dintr-o mască de tăiere

1. În panoul Straturi, selectaţi stratul măştii de tăiere de deasupra stratului de bază.
2. Selectaţi Strat > Deblocare mască de tăiere.

Combinarea mai multor imagini într-un portret grup

Puteţi utiliza comanda Aliniere automată straturi din meniul Editare pentru a crea o fotografie compusă dintr-o pereche de imagini aproximativ identice, care pot conţine anumite zone nedorite. De exemplu, o preluare a unui portret de grup este ideală, cu excepţia faptului că unul dintre subiecţi are ochii închişi. Într-o altă preluare are ochii deschişi. Utilizând Aliniere automată straturi şi mascarea straturilor, puteţi combina aceste preluări şi elimina defectul din imaginea finală.

Pentru un clip video referitor la alinierea straturilor după conţinut, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0014_ro.

1. Deschideţi cele două imagini pe care doriţi să le combinaţi.
2. Creaţi o imagine nouă (Fişier > Creare) cu acelaşi dimensiuni ca cele două imagini sursă.
3. În panoul Straturi pentru fiecare imagine sursă, selectaţi stratul care conţine conţinutul imaginii şi trageţi-l în fereastra noii imagini. Panoul Straturi pentru noua imagine conţine acum două straturi noi, câte unul pentru fiecare imagine sursă.
4. În panoul Straturi al noii imagini, aranjaţi noile straturi astfel încât stratul care cuprinde conţinutul pe care doriţi să-l corectaţi (portretul cu ochii închişi) este deasupra stratului care cuprinde conţinutul corect (portretul cu ochii deschişi).
5. Selectaţi cele două straturi noi şi alegeţi Editare > Aliniere automată straturi.
6. Selectaţi Numai repoziţionare, apoi faceţi clic pe OK. Photoshop caută zonele comune din fiecare strat şi le aliniază astfel încât zonele identice se suprapun.
7. faceţi clic pe stratul superior pentru a selecta numai stratul respectiv.
8. Adăugaţi o mască de strat goală la strat:
   - Faceţi clic pe Adăugare mască strat din panoul Straturi.
   - Selectaţi Strat > Mască strat > Afişare globală.
9. Setaţi culoare planului frontal la negru, alegeţi un tip şi o dimensiune de pensulă şi apropiaţi dacă este necesar, pentru a vă concentra pe porţiunea din imagine pe care doriţi s-o corectaţi.
10. Utilizând instrumentul Pensulă, adăugaţi masca stratului, pictând peste stratul superior. Pictarea cu negru maschează complet stratul superior, în timp ce tonurile de gri creează transparenţa parţială a stratului de dedesubt, iar albul restabileşte stratul superior. Consultaţi "Editarea unei măşti strat" la pagina 345. Continuaţi editarea măştii până când amestecaţi cu succes cele două straturi pentru a crea o imagine unificată.

***Notă:** Asiguraţi-vă că este selectată miniatura măştii stratului, nu miniatura imaginii, în panoul Straturi în cursul operaţiei de mascare.*

11 pentru a permite editarea ulterioară, salvaţi versiunea cu straturi şi măşti a imaginii şi efectuaţi altă copie pe care o puteţi aplatiza pentru a produce o versiune cu un singur strat, cu o dimensiune mai mică a fişierului.

Consultaţi şi

"Fuzionarea şi ştampilarea straturilor" la pagina 314

Aplicarea filtrelor video

Capitolul 11: Pictura

Pictura schimbă culoarea pixelilor din imagine. Utilizaţi instrumentele şi tehnicile de pictură pentru a retuşa imagini, a crea sau a edita măşti pe canale alfa, a retuşa cadru cu cadru sau a picta pe cadre video şi a picta ilustraţii iniţiale. Vârfurile de pensulă, presetările pentru pensulă şi numeroasele opţiuni pentru pensulă vă oferă control creativ pentru a produce efecte de pictură uimitoare sau pentru a simula lucrul cu suporturi tradiţionale. Puteţi lucra cu mai multe instrumente de pictură pe imagini de 32 de biţi per canal, cu gamă dinamică înaltă high dynamic range - HDR), inclusiv Pensulă, Creion, Mânjire, Claritate, Neclaritate, Ştampilă, Pensulă istoric, Ştampilă Tipar şi Radieră.

Instrumente de pictură

Despre instrumentele, opţiunile şi panourile pentru pictură

Adobe Photoshop CS4 oferă mai multe instrumente pentru pictare şi editarea culorilor imaginilor. Instrumentul Pensulă şi instrumentul Creion funcţionează ca instrumentele de desenare tradiţionale prin aplicarea culorii cu tuşele pensulelor. Cu ajutorul instrumentului Degrade, al comenzii Umplere şi al instrumentului Găleată se aplică vopsea suprafeţe mari. Instrumente precum Radieră, Neclaritate şi Mânjire modifică în imagine culorile existente. Consultaţi "Galeria de instrumente pentru pictură" la pagina 22.

În bara de opţiuni a fiecărui instrument, puteţi seta modul de aplicare a culorii într-o imagine şi puteţi selecta din vârfurile de pensulă presetate.

Presetări pentru pensule şi instrumente

Puteţi salva un set de opţiuni pentru pensulă sub formă de presetare, astfel încât să puteţi accesa rapid caracteristicile pensulei pe care le utilizaţi frecvent. Photoshop include mai multe eşantioane de presetări pentru pensulă. Puteţi începe cu aceste presetări şi le puteţi modifica pentru a obţine efecte noi. Multe presetări pentru pensulă iniţiale sunt disponibile pentru descărcare pe Web.

Selectaţi Presetări din selectorul Presetare pensulă, care stochează pensule presetate şi vă permite să modificaţi temporar diametrul şi soliditatea unei presetări a pensulei.

Utilizaţi Presetări Instrumente când doriţi să salvaţi caracteristici pentru vârful pensulei împreună cu setările din bara de opţiuni, cum ar fi opacitatea, curgerea şi culoarea. Pentru informaţii suplimentare referitoare la presetările instrumentelor, consultaţi "Crearea şi utilizarea presetărilor pentru instrumente" la pagina 26.

Opţiunile pentru vârful pensulei

Împreună cu setările din bara de opţiuni, opţiunile pentru vârful pensulei controlează modul de aplicare a culorii. Puteţi aplica culoarea gradat, cu muchii ponderate, cu tuşe de pensulă mari, cu dinamică variată a pensulei, cu diferite proprietăţi de amestecare şi cu pensule de diferite forme. Puteţi aplica o textură cu tuşele dvs. de pensulă pentru a simula pictura pe canava sau pe ilustraţii. De asemenea, puteţi simula pictura cu atomizor cu ajutorul unui aerograf. Utilizaţi panoul Pensule pentru a seta opţiunile pentru vârful pensulei. Consultaţi "Prezentare generală a panoului Pensule" la pagina 361.

Dacă lucraţi cu o tabletă grafică, puteţi controla modul în care este aplicată culoarea, utilizând presiunea peniţei, unghiul, rotaţia sau rotiţa stiloului. Setaţi opţiuni pentru tabletele grafice în panoul Pensule.

Puteţi redimensiona sau modifica soliditatea·cursoarelor de pictură prin tragere. Clic dreapta + Alt (Windows) sau Control + Option (Mac OS) şi trageţi spre stânga sau spre dreapta pentru a reduce sau a creşte dimensiunea cursorului de pictură. Shift + clic dreapta + Alt (Windows) sau Control + Option + Command (Mac OS) şi trageţi spre stânga sau spre dreapta pentru a modifica soliditatea.

Consultaţi şi

"Redimensionarea sau modificarea solidităţii cursoarelor de pictură prin tragere" la pagina 26

Pictura cu instrumentul Pensulă sau cu instrumentul Creion

Instrumentul Pensulă şi instrumentul Creion pictează culoarea planului frontal curent de pe o imagine. Instrumentul Pensulă creează contururi de culoare ponderate. Instrumentul Creion creează linii cu muchii accentuate.

***Notă:** Instrumentul Rotire roteşte canavaua pentru facilitarea pictării. Consultaţi "Utilizarea instrumentului Rotire vizualizare" la pagina 28*

1 Selectaţi o culoare pentru planul frontal. (Consultaţi "Selectarea culorilor din caseta Instrumente" la pagina 124).

2 Selectaţi instrumentul Pensulă sau instrumentul Creion .

3 Selectaţi o pensulă din selectorul Presetări pensulă. Consultaţi "Selectarea unei pensule presetate" la pagina 359.

4 Setaţi opţiunile instrumentului pentru mod, opacitate etc. în bara de opţiuni. Consultaţi "Opţiunile instrumentului Pictură" la pagina 354.

5 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic şi trageţi în imaginea de pictat.
- Pentru a desena o linie dreaptă, faceţi clic pe un punct de pornire din imagine. Apoi menţineţi apăsată tasta Shift şi faceţi clic pe un punct de finalizare.
- Când utilizaţi instrumentul Pensulă ca aerograf, menţineţi apăsat butonul mouse-ului fără să trageţi, pentru a genera culoare.

Consultaţi şi

"Redimensionarea sau modificarea solidităţii cursoarelor de pictură prin tragere" la pagina 26

Opţiunile instrumentului Pictură

Setaţi următoarele opţiuni pentru instrumentele de pictură din bara de opţiuni. Opţiunile disponibile diferă pentru fiecare instrument.

Mod Setează metoda de amestecare a culorii cu care pictaţi cu pixelii de bază existenţi. Modurile disponibile se modifică odată cu instrumentul selectat curent. Modurile pictură sunt similare cu modurile de amestecare a straturilor. Consultaţi "Lista modurilor de amestecare" la pagina 373.

Opacitate Setează transparenţa culorii pe care o aplicaţi. În timp ce pictaţi peste o suprafaţă, opacitatea nu va depăşi nivelul setat până când nu eliberaţi butonul mouse-ului, indiferent de câte ori deplasaţi cursorul peste suprafaţă. Dacă trasaţi din nou un contur peste suprafaţă, veţi aplica o culoare suplimentară, echivalentă cu opacitatea setată. Opacitatea de procentaj 100 este opacă.

Curgere Setează debitul la care este aplicată culoarea în timp ce deplasaţi cursorul peste o suprafaţă. În timp ce pictaţi într-o suprafaţă, dacă menţineţi apăsat butonul mouse-ului, cantitatea de culoare va fi generată în funcţie de debitul de curgere până la setarea opacităţii. De exemplu, dacă setaţi opacitatea la 33% şi curgerea la 33%, de fiecare dată când vă deplasați peste o suprafață, culoarea acesteia se deplasează cu 33% spre culoarea pensulei. Opacitatea totală va depăşi 33% numai dacă eliberați butonul mouse-ului şi trasați din nou un contur peste suprafață.

Apăsați o tastă numerică (trebuie să fie în partea superioară a tastaturii, cele de pe minitastatura numerică nu vor funcționa) pentru a seta opacitatea instrumentului în multipli de 10% (apăsarea tastei 1 va seta opacitatea la 10%, apăsarea tastei 0 o va seta la 100%). Utilizați tasta Shift şi tasta numerică pentru a seta Curgerea.

Aerograf Simulează pictura cu un aerograf. În timp ce deplasați cursorul peste o suprafață, pictura este generată în timp ce mențineți apăsat butonul mouse-ului. Opțiunile Soliditate pensulă, Opacitate şi Curgere controlează viteza de aplicare a vopselei şi cantitatea acesteia. Faceți clic pe buton pentru a activa sau a dezactiva această opțiune.

Ştergere automată (Numai instrumentul Creion) Pictează culoarea fundalului peste suprafețe care conțin culoarea planului frontal. Selectați culoarea planului frontal pe care doriți să o ştergeți şi culoarea de fundal în care doriți să o modificați. (Consultați "Ştergerea automată cu instrumentul Creion" la pagina 358).

Pictura cu un tipar

Instrumentul Ştampilă Tipar pictează cu un tipar. Puteți selecta un tipar din biblioteca de tipare sau puteți crea propriile dumneavoastră tipare.

1 Selectați instrumentul Ştampilă Tipar .

2 Selectați o pensulă din selectorul Presetări pensulă. Consultați "Selectarea unei pensule presetate" la pagina 359.

3 Setați opțiunile instrumentului pentru mod, opacitate etc. din bara de opțiuni. Consultați "Opțiunile instrumentului Pictură" la pagina 354.

4 Selectați Aliniat în bara de opțiuni pentru a menține continuitatea tiparului cu punctul dumneavoastră de pornire inițial, chiar dacă eliberați butonul mouse-ului şi apoi continuați să pictați. Deselectați Aliniat pentru a reactiva tiparul de fiecare dată când vă opriți şi începeți să pictați.

5 Selectați un tipar din panoul pop-up Tipar din bara de opțiuni.

6 Dacă doriți să aplicați tiparul cu un efect impresionist, selectați Impresionist..

7 Trageți în imagine pentru a o picta cu tiparul.

Consultați şi

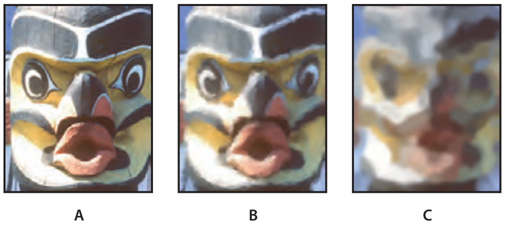
"Crearea şi gestionarea tiparelor" la pagina 384

Pictura cu pensula pictură din istoric

Instrumentul Pensulă pictură din istoric pictează cu contururi stilizate, utilizând datele sursă dintr-o stare sau un instantaneu istoric specificat. Experimentând cu diferite opțiuni de stil, dimensiune şi toleranță pictură, puteți simula textura picturii cu diferite culori şi stiluri artistice.

Ca şi instrumentul Pensulă istoric, instrumentul Pensulă pictură din istoric utilizează o stare sau un instantaneu istoric specificat ca date sursă. Totuşi, instrumentul Pensulă istoric pictează prin recrearea datelor sursă specificate, în timp ce instrumentul Pensulă pictură din istoric utilizează acele date împreună cu opțiunile pe care le setați pentru a crea diferite culori şi stiluri artistice.

Pentru o varietate de efecte vizuale, experimentați cu aplicarea filtrelor sau umplerea unei imagini cu o culoare solidă înainte de a picta cu instrumentul Pensulă pictură din istoric. De asemenea, pentru a atenua detaliile, încercați să măriți dimensiunea imaginii cu un factor de 4.



Exemplu de utilizare a instrumentului Pensulă pictură din istoric
A. *Inițial* ***B.*** *Utilizarea unei pensule mici* ***C.*** *Utilizarea unei pensule mari*

1. În panoul Istoric, faceți clic pe coloana stângă a stării sau a instantaneului care urmează să fie utilizat ca sursă pentru instrumentul Pensulă pictură din istoric. Este afișată o pictogramă pensulă lângă starea istoric a sursei.
2. Selectați instrumentul Pensulă pictură din istoric .
3. Efectuați una din următoarele acțiuni în bara de instrumente:

- Selectați o pensulă din selectorul Presetare pensulă și setați opțiunile pentru pensulă. (Consultați “Selectarea unei pensule presetate” la pagina 359).
- Selectați un mod de amestecare din meniul Mod. (Consultați “Despre modurile de amestecare” la pagina 373).
- Selectați o opțiune din meniul Stil pentru a controla forma conturului picturii.
- Pentru Suprafață, introduceți o valoare pentru a specifica suprafața acoperită de contururi pictură. Cu cât este mai mare dimensiunea, cu atât este mai mare suprafața acoperită, iar contururile sunt mai numeroase.
- Pentru Toleranță, introduceți o valoare pentru a limita regiunile în care pot fi aplicate contururile pictură. O toleranță redusă vă permite să pictați contururi nelimitate oriunde în imagine. O toleranță ridicată limitează contururile desen la suprafețe care diferă considerabil de culoarea din starea sau instantaneul sursă.

4. Faceți clic și trageți în imaginea de pictat.

Ştergerea cu instrumentul Radieră

Instrumentul Radieră modifică pixelii fie la culoarea de fond, fie la transparent. Dacă lucrați în fundal sau într-un strat cu transparență blocată, pixelii se modifică în culoarea de fundal; în caz contrar, pixelii sunt șterși până la transparență.

De asemenea, puteți utiliza radiera pentru a readuce suprafața afectată la o stare selectată din paleta Istoric.

1. Selectați instrumentul Radieră .
2. Setați culoarea de fundal pe care doriți să o aplicați, dacă ștergeți în fundal sau într-un strat cu transparență blocată.
3. Selectați un mod pentru radieră. Pensulă și Creion setează radiera să acționeze ca instrumentele respective. Bloc este un pătrat cu muchii accentuate, de dimensiuni fixe, fără opțiuni pentru modificarea opacității sau a curgerii.
4. Pentru modurile Pensulă și Creion, alegeți o presetare de pensulă și setați opțiunile Opacitate și Curgere în bara de opțiuni.

O opacitate de 100% șterge complet pixelii. O opacitate scăzută șterge parțial pixelii. Consultați “Opțiunile instrumentului Pictură” la pagina 354.

5. Pentru a șterge până la o stare sau un instantaneu salvat al imaginii, faceți clic pe coloana stângă a stării sau a instantaneului în panoul Istoric și apoi selectați Ştergere până la istoric din bara de opțiuni .

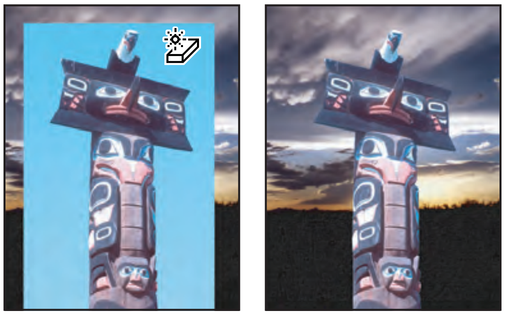
(Photoshop) Pentru a utiliza temporar instrumentul Radieră în modul Ştergere până la istoric, mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) în timp ce trageți cu mouse-ul imaginea.

6. Trageți cu mouse-ul prin suprafața pe care doriți să o ștergeți.

Modificarea pixelilor similari cu instrumentul Radieră magică

Când faceţi clic într-un strat cu instrumentul Radieră magică, instrumentul modifică toţi pixelii similari în pixeli transparenţi. Dacă lucraţi într-un strat cu transparenţă blocată, pixelii se modifică în culoarea de fundal. Dacă faceţi clic în fundal, acesta este convertit într-un strat şi toţi pixelii similari se modifică în pixeli transparenţi.

Puteţi opta să ştergeţi numai pixelii adiacenţi sau toţi pixelii similari de pe stratul curent.



Exemplu de ştergere a pixelilor similari

1 Selectaţi instrumentul Radieră magică .

2 Efectuaţi una din următoarele acţiuni în bara de instrumente:

- Introduceţi o valoare de toleranţă pentru a defini gama de culori care poate fi ştearsă. O toleranţă scăzută şterge pixeli în cadrul unui interval de valori ale culorii foarte similare cu pixelul pe care faceţi clic. O toleranţă ridicată extinde gama de culori care va fi ştearsă.
- Selectaţi Antialias pentru a netezi muchiile suprafeţei pe care o ştergeţi.
- Selectaţi Adiacent pentru a şterge numai pixelii adiacenţi celui pe care faceţi clic sau deselectaţi pentru a şterge toţi pixelii similari din imagine.
- Selectaţi Eşantionare globală straturi pentru a eşantiona culoarea ştearsă, utilizând date combinate din toate straturile vizibile.
- Specificaţi o opacitate pentru a defini puterea radierei. O opacitate de 100% şterge complet pixelii. O opacitate scăzută şterge parţial pixelii.

3 Faceţi clic în partea stratului pe care doriţi să o ştergeţi.

Schimbarea pixelilor în transparenţă cu instrumentul Radieră fundal

Instrumentul Radieră fundal şterge pixeli pe un strat până la transparenţă în timp ce trageţi; această acţiune vă permite să ştergeţi fundalul în timp ce menţineţi muchiile unui obiect în planul frontal. Specificând diferite opţiuni de eşantionare şi toleranţă, puteţi controla intervalul de transparenţă şi de claritate al limitelor.

Dacă doriţi să ştergeţi fundalul unui obiect cu muchii complexe sau înmănuncheate, utilizaţi comanda Selecţie rapidă.

Radiera de fundal eşantionează culoarea în centrul pensulei (denumit şi loc sensibil) şi şterge acea culoare ori de câte ori aceasta este afişată în interiorul pensulei. De asemenea, efectuează extragere de culoare la muchiile oricărui obiect din fundal, astfel încât halourile culorii să nu fie vizibile, dacă obiectul din fundal este lipit ulterior în altă imagine.

***Notă:** Radiera de fundal suprascrie setarea pentru blocarea transparenţei a unui strat.*

1 În panoul Straturi, selectaţi stratul care conţine suprafaţa pe care doriţi să o ştergeţi.

2 Selectaţi instrumentul Radieră fundal .

3 Faceți clic pe eșantionul de pensulă din bara de opțiuni și setați opțiunile pentru pensulă în panoul pop-up:

- Selectați setări pentru opțiunile Diametru, Soliditate, Spațiere, Unghi și Rotunjime (consultați “Opțiuni pentru forma vârfului de pensulă” la pagina 363).
- Dacă utilizați o tabletă grafică sensibilă la presiune, selectați Opțiuni din meniurile Dimensiune și Toleranță pentru a varia dimensiunea și toleranța radierei de fundal peste traiectoria unui contur. Selectați Presiune peniță pentru ca variația să se bazeze pe presiunea peniței. Selectați Rotiță stilou pentru ca variația să se bazeze pe poziția manipulatorului de coordonare a peniței. Selectați Dezactivare, dacă nu doriți să variați dimensiunea sau toleranța.

4 Efectuați una din următoarele acțiuni în bara de instrumente:

- Selectați un mod Limite pentru ștergere: Neadiacent pentru a șterge culoarea din eșantion oriunde este afișată sub pensulă; Adiacent pentru a șterge suprafețele care conțin culoarea din eșantion și care sunt conectate între ele; și Trasare contur pentru a șterge suprafețele conectate care conțin culoarea din eșantion, păstrând în același timp mai bine claritatea muchiilor formei.
- Pentru Toleranță, introduceți o valoare sau trageți de glisor. O toleranță scăzută limitează ștergerea la suprafețe similare culorii eșantionate. O toleranță ridicată șterge o gamă mai extinsă de culori.
- Selectați Protejare culoare plan frontal din caseta instrumente pentru a preveni ștergerea suprafețelor care se potrivesc culorii planului frontal.
- Alegeți o opțiune de Eșantionare: Continuu pentru a eșantiona continuu culorile în timp ce trageți; O dată pentru a șterge suprafețele care conțin culoarea pe care faceți clic prima dată; și Specimen fundal pentru a șterge numai suprafețele care conțin culoarea de fundal curentă.

5 Trageți cu mouse-ul prin suprafața pe care doriți să o ștergeți. Cursorul instrumentului Radieră fundal este afișat sub formă de pensulă cu o cruce subțire care indică locul sensibil al instrumentului ⊕.

Ştergerea automată cu instrumentul Creion

Opțiunea Ștergere automată pentru instrumentul Creion vă permite să pictați culoarea de fundal peste suprafețe care conțin culoarea planului frontal.

1 Specificați culorile pentru planul frontal și pentru fundal.

2 Selectați instrumentul Creion ✎ .

3 Selectați Ștergere automată în bara de opțiuni.

4 Trageți peste imagine.

Dacă centrul cursorului este peste culoarea planului frontal, atunci când începeți să trageți cu mouse-ul, suprafața este ștearsă până la culoarea de fundal. Dacă centrul cursorului se află peste o suprafață care nu conține culoarea planului frontal, când începeți să trageți cu mouse-ul, suprafața este pictată cu culoarea planului frontal.

Modificarea cursorului pensulei

Instrumentele de pictură au trei cursoare posibile: cursorul standard (pictograma din caseta de instrumente), o cruce subțire + și un cursor care se potrivește cu dimensiunea și forma vârfului de pensulă selectat momentan. Modificați cursorul vârfului de pensulă din caseta de dialog Preferințe Cursoare.

1 Selectați Editare > Preferințe > Cursoare (Windows) sau Photoshop > Preferințe > Cursoare (Mac OS).

2. Selectați cursoarele dorite atât din suprafața Cursoare pictură, cât și din suprafața Alte cursoare. Cursoarele eșantion se modifică în funcție de opțiunile dvs. Pentru un cursor Vârf pensulă, selectați o dimensiune și dacă doriți să includeți o cruce subțire în cursor.

- Vârful pensulă normal restricționează dimensiunea cursorului la suprafețe ale tușei pensulei care au opacitate de 50% sau mai mare.
- Vârful pensulă dimensiune maximă dimensionează cursorul pe întreaga suprafață afectată de tușa pensulei. Pentru pensule ponderate, acesta generează o dimensiune a cursorului mai mare decât setarea Normal, pentru a include suprafețele tușei pensulei cu opacitate mai deschisă.

3. Faceți clic pe OK.

Pentru instrumentele Peniță și Pensulă, tasta Caps Lock sau tastele Shift+Caps Lock acționează ca un comutator între cursorul standard și reticul.

Presetările pensulei

O pensulă presetată este un vârf de pensulă salvat care are caracteristici definite, cum ar fi mărime, formă și soliditate. Puteți salva pensulele presetate cu caracteristicile pe care le utilizați frecvent. De asemenea, puteți salva presetări pentru instrumentul Pensulă pe care le puteți selecta din meniul Presetare instrument din bara de opțiuni.

Când modificați dimensiunea, forma sau soliditatea unei pensule presetate, modificarea este temporară. La următoarea selectare a presetării respective, pensula utilizează setările sale inițiale. Pentru ca modificările să devină permanente, trebuie să creați o nouă presetare. Consultați “Crearea unei pensule presetate noi” la pagina 361.

Selectarea unei pensule presetate

1. Selectați un instrument pentru pictură sau editare și faceți clic pe meniul pop-up Pensulă din bara de opțiuni.
2. Selectați o pensulă.

***Notă:** De asemenea, puteți selecta o pensulă din panoul Pensule. Pentru a vizualiza presetările încărcate, selectați Presetări pensulă din partea stângă a panoului.*

3. Modificați opțiunile pentru pensula presetată.

Diametru Modifică temporar dimensiunea pensulei. Trageți de glisor sau introduceți o valoare. Dacă pensula are vârf dublu, sunt scalate atât vârful de pensulă principal, cât și cel dublu.

Utilizare dimensiune eșantion Utilizează diametrul inițial al vârfului pensulei, dacă forma acestuia este bazată pe un eșantion. (Nu este disponibil pentru pensule rotunjite).

Soliditate Modifică temporar cantitatea de antialias pentru instrumentul Pensulă. La 100%, instrumentul Pensulă pictează cu vârful de pensulă cel mai solid, dar încă este cu antialias. Instrumentul Creion pictează întotdeauna o muchie solidă care conține antialias.

Consultați și

“Prezentare generală a panoului Pensule” la pagina 361

“Crearea și utilizarea presetărilor pentru instrumente” la pagina 26

Modificarea modului de afişare a pensulelor presetate

Selectaţi o opţiune de afişare din meniul de alegere a presetărilor pensulei ▶ sau din meniul panoului Pensule:

- Numai text - pentru a vizualiza pensulele ca listă.
- Miniatură mică sau mare - pentru a vizualiza pensulele ca miniaturi.
- Listă mică sau mare - pentru a vizualiza pensulele ca listă de miniaturi.
- Contur miniatură - pentru a vizualiza un contur de pensulă eşantion cu fiecare miniatură a pensulei.

Pentru a previzualiza dinamic tuşele pensulelor în panoul Pensule, asiguraţi-vă că este selectată opţiunea Presetare pensulă şi apoi poziţionaţi cursorul peste o pensulă până când este afişat sfatul de ecran. Deplasaţi cursorul peste diferite pensule. Suprafaţa de previzualizare din partea inferioară a panoului va afişa tuşe de pensulă eşantion.

Încărcarea, salvarea şi gestionarea presetărilor pentru pensulă

Puteţi gestiona biblioteci de pensule presetate pentru a vă păstra pensulele organizate şi pentru a face disponibile numai pensulele de care aveţi nevoie pentru un proiect.

Modificarea pensulelor presetate afişate în panou

1 Pentru a încărca o bibliotecă de pensule presetate, selectaţi una din următoarele opţiuni din meniul selectorului Presetare pensulă sau din meniul panoului Pensule:

- Încărcare Pensule - pentru a adăuga o bibliotecă la lista curentă. Selectaţi fişierul bibliotecă pe care doriţi să-l utilizaţi şi faceţi clic pe Încărcare.
- Înlocuire pensule - pentru a înlocui lista curentă cu altă bibliotecă. Selectaţi fişierul bibliotecă pe care doriţi să-l utilizaţi şi faceţi clic pe Încărcare.
- Un fişier bibliotecă (afişat în partea inferioară a meniului panoului). Faceţi clic pe OK pentru a înlocui lista curentă sau faceţi clic pe Adăugare pentru a adăuga lista curentă.

2 Pentru a reveni la biblioteca prestabilită de pensule presetate, selectaţi Resetare pensule din meniul selector Presetare pensulă sau din meniul panoului Pensule. Puteţi fie să înlocuiţi lista curentă, fie să adăugaţi biblioteca prestabilită la lista curentă.

***Notă:** De asemenea, puteţi utiliza Manager presetări pentru a încărca şi reseta bibliotecile de pensule.*

Salvarea unui set de pensule presetate sub formă de bibliotecă

1 Selectaţi Salvare pensule din meniul selector Presetare pensulă sau din meniul panoului Pensule.

2 Selectaţi o locaţie pentru biblioteca de pensule, introduceţi un nume de fişier şi faceţi clic pe Salvare.

Puteţi salva biblioteca oriunde. Totuşi, dacă plasaţi fişierul bibliotecă în dosarul Presetări/Pensule din locaţia prestabilită pentru presetări, numele bibliotecii va fi afişat în partea de jos a meniului selector Presetare pensulă şi a meniului panoului Pensule după ce reporniţi Photoshop.

De asemenea, puteţi utiliza Manager Presetări pentru a redenumi, a şterge şi a salva biblioteci de pensule presetate. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi “Utilizarea Managerului Presetări” la pagina 42.

Redenumirea unei pensule presetate

Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi o pensulă din selectorul Presetare pensulă sau din panoul Pensule şi selectaţi Redenumire pensulă din meniul panoului. Introduceţi un nume nou pentru pensulă şi faceţi clic pe OK.

- Dacă panoul Pensule este setat să afişeze pensule sub formă de miniaturi, faceţi dublu clic pe o pensulă, introduceţi un nume nou şi faceţi clic pe OK.
- Dacă panoul Pensule este setat să afişeze pensulele sub formă de listă sau numai text, faceţi dublu clic pe o pensulă, introduceţi un nou nume în rând şi apăsaţi Enter (Windows) sau Return (Mac OS).

Ştergerea unei pensule presetate

- Selectaţi o pensulă din selectorul Presetare pensulă sau din panoul Pensule şi selectaţi Ştergere pensulă din meniul panoului.
- În selectorul Presetare pensulă sau în panoul Pensule, faceţi Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe pensula pe care doriţi să o ştergeţi.
- În panoul Pensule, selectaţi o pensulă şi faceţi clic pe pictograma Ştergere sau trageţi o pensulă pe pictograma Ştergere.

Crearea unei pensule presetate noi

Puteţi salva o pensulă personalizată sub formă de pensulă presetată care este afişată în panoul Pensule, selectorul Presetare pensulă şi în Manager presetări.

***Notă:** Pensulele presetate noi sunt salvate într-un fişier Preferinţe. Dacă acest fişier este şters sau deteriorat sau dacă resetaţi pensulele la biblioteca prestabilită, presetările noi se vor pierde. Pentru a salva permanent pensulele presetate noi, salvaţi-le într-o bibliotecă.*

1 Personalizaţi o pensulă.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni în panoul Pensule sau în selectorul Presetare pensulă:

- Selectaţi Presetare pensulă nouă din meniul panoului, introduceţi un nume pentru pensula presetată şi faceţi clic pe OK.
- Faceţi clic pe butonul Creare pensulă nouă .

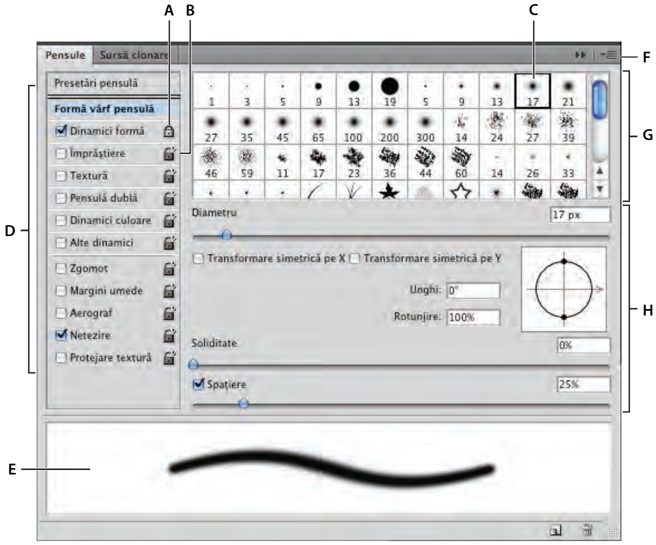
Crearea şi modificarea pensulei

Puteţi crea pensule care să aplice vopsea în imagini, în numeroase moduri. Selectaţi o pensulă presetată existentă, o formă de vârf pensulă sau creaţi un vârf de pensulă unic dintr-o parte a unei imagini. Selectaţi Opţiuni din panoul Pensule pentru a specifica modul de aplicare al vopselei.

Prezentare generală a panoului Pensule

În panoul Pensule, puteţi selecta pensule presetate, ca în selectorul Presetare pensulă, dar puteţi, de asemenea, să modificaţi pensulele existente şi să creaţi pensule noi personalizate. Panoul Pensule conţine opţiunile de vârf de pensulă care determină modul în care este aplicată vopseaua pe o imagine.

Previzualizarea tuşei de pensulă din partea inferioară a panoului afişează modul în care sunt afişate contururile picturii cu opţiunile pentru pensulă curente.


A
B
C
D
E
F
G
H
Pensule
Sursă clonare
Presetări pensulă
Formă vârf pensulă
Dinamici formă
Împrăştiere
Textură
Pensulă dublă
Dinamici culoare
Alte dinamici
Zgomot
Margini umede
Aerograf
Netezire
Protejare textură
Diametru
17 px
Transformare simetrică pe X
Transformare simetrică pe Y
Unghi: 0°
Rotunjire: 100%
Soliditate
0%
Spaţiere
25%

Panoul Pensule cu opţiunile pentru forma vârfului de pensulă afişate
A. *Blocat* ***B.*** *Deblocat* ***C.*** *Vârf de pensulă selectat* ***D.*** *Setări pensulă* ***E.*** *Previzualizare tuşă pensulă* ***F.*** *meniu pop-up* ***G.*** *Forme vârf pensulă (disponibile când este selectată opţiunea Formă vârf pensulă)* ***H.*** *Opţiuni pensulă*

Afişarea panoului Pensule şi a opţiunilor pentru pensulă

1 Selectaţi Fereastră > Pensule. Sau selectaţi un instrument pentru pictură, ştergere, tonare sau focalizare şi faceţi clic pe butonul panoului din partea dreaptă a barei de opţiuni.

2 Selectaţi un set de opţiuni din partea stângă a panoului. Opţiunile disponibile pentru set sunt afişate în partea dreaptă a panoului.

Faceţi clic pe caseta de validare din stânga setului de opţiuni, pentru a activa sau dezactiva opţiunile fără să le vizualizaţi.

Crearea unui vârf de pensulă dintr-o imagine

1 Utilizaţi oricare instrument de selecţie pentru a selecta o parte dintr-o imagine care să fie utilizată ca pensulă personalizată. Conturul progresiv trebuie setat la 0 pixeli dacă doriţi să creaţi o pensulă cu o muchie clară. Forma pensulei poate avea o dimensiune de până la 2500 x 2500 pixeli.

Dacă selectaţi imagini color, imaginea vârfului de pensulă este convertită în tonuri de gri. Orice mască strat aplicată imaginii nu afectează definiţia vârfului de pensulă.

Dacă doriţi să definiţi o pensulă cu muchii ponderate, selectaţi pixeli cu valori de griuri. (Formele colorate ale pensulei sunt afişate ca valori de griuri).

2 Selectaţi Editare > Definire presetare pensulă.

3 Denumiţi pensula şi faceţi clic pe OK.

Crearea unei pensule şi setarea opţiunilor pentru pictură

1 Selectaţi un instrument pentru pictură, ştergere, tonare sau focalizare. Apoi selectaţi Fereastră > Pensule.

2 În panoul Pensule, selectaţi o presetare existentă pentru pensulă pentru a o modifica sau selectaţi o formă de pensulă din panoul Formă vârf pensulă al panoului Pensule. De asemenea, puteţi crea un nou vârf de pensulă dintr-o imagine.

3 Selectați Formă vârf pensulă din partea stângă a panoului Pensule şi setați opțiunile. Consultați “Opțiuni pentru forma vârfului de pensulă” la pagina 363.

4 Pentru a seta alte opțiuni pentru pensulă, consultați următoarele subiecte:

- “Dinamica formei pensulei” la pagina 366
- “Împrăştierea pensulei” la pagina 367
- “Opțiunile pensulei cu textură” la pagina 368
- “Pensule duble” la pagina 369
- “Opțiunile pensulei cu dinamică de culoare” la pagina 370
- “Alte opțiuni pentru dinamica pensulei” la pagina 370
- “Alte opțiuni pentru Pensulă” la pagina 371

5 Pentru a bloca atributele formei vârfului de pensulă, faceți clic pe pictograma Deblocare 🔓. Pentru a debloca vârful, faceți clic pe pictograma Blocare 🔒.

6 Pentru a salva pensula pentru utilizare ulterioară, selectați Presetare pensulă nouă din meniul panoului Pensule.

***Notă:** Pentru a salva permanent pensula nouă sau pentru a o distribui altor utilizatori, trebuie să salvați pensula ca parte a unui set de pensule. Selectați Salvare pensule din meniul panoului Pensule şi apoi salvați într-un set nou sau suprascrieți un set existent. Dacă resetați sau înlocuiți pensulele în panoul Pensule fără să le salvați într-un set, puteți pierde pensula nouă.*

Consultați şi

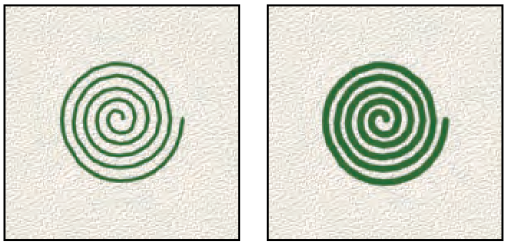
“Prezentare generală a panoului Pensule” la pagina 361

“Crearea unui vârf de pensulă dintr-o imagine” la pagina 362

Opțiuni pentru forma vârfului de pensulă

Puteți seta următoarele opțiuni pentru forma vârfului de pensulă din panoul Pensule:

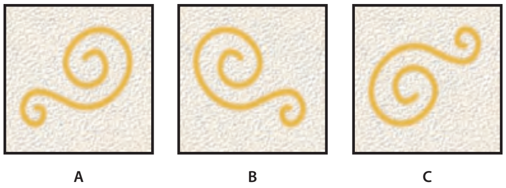
Diametru Controlează dimensiunea pensulei. Introduceți o valoare în pixeli sau trageți de glisor.



Tuşe pensulă cu valori ale diametrului diferite

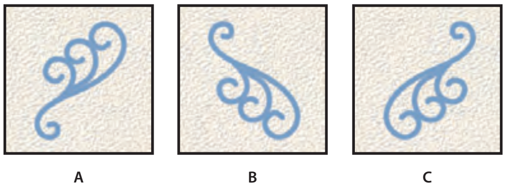
Utilizare dimensiune eşantion Resetează pensula la diametrul ei inițial. Această opțiune este valabilă numai dacă forma vârfului de pensulă a fost creată prin eşantionarea pixelilor dintr-o imagine.

Transformare simetrică X Modifică direcția unui vârf de pensulă pe axa proprie *x*.



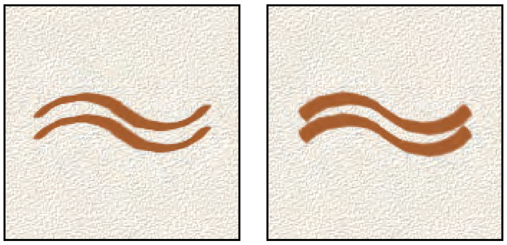
Transformarea simetrică a unui vârf pensulă pe axa proprie x.
A. *Vârf de pensulă în poziția sa prestabilită* ***B.*** *Transformare simetrică X selectată* ***C.*** *Transformare simetrică X și Transformare simetrică Y selectate*

Transformare simetrică Y Modifică direcţia unui vârf de pensulă pe axa proprie *y*.



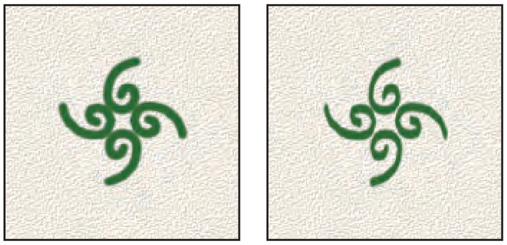
Transformarea simetrică a unui vârf pensulă pe axa proprie y.
A. *Vârf de pensulă în poziția sa prestabilită* ***B.*** *Transformare simetrică Y selectată* ***C.*** *Transformare simetrică Y și Transformare simetrică X selectate*

Unghi Specifică unghiul cu care este rotită din poziţie orizontală o axă eliptică sau o axă lungă a unei pensule eşantionate. Introduceţi o valoare în grade sau trageţi de axa orizontală în caseta previzualizare.



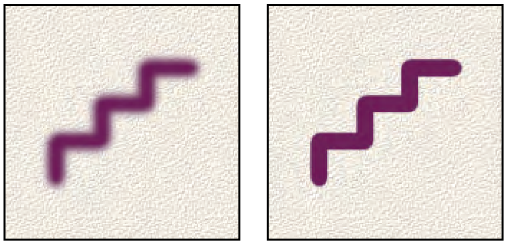
Pensulele în unghi creează un contur dăltuit

Rotunjime Specifică raportul dintre axa scurtă şi axa lungă a pensulei. Introduceţi o valoare procentuală sau trageţi de punctele în caseta previzualizare. O valoare de 100% indică o pensulă circulară, o valoare de 0% indică o pensulă liniară, iar valorile intermediare indică pensule eliptice.



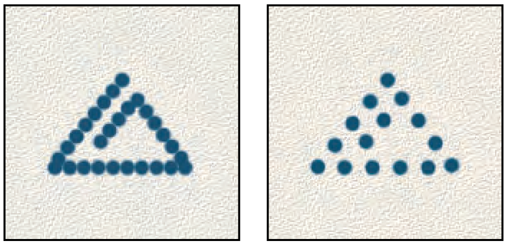
Ajustarea rotunjimii pentru compresia formei vârfului de pensulă

Soliditate Controlează dimensiunea centrului solid al pensulei. Introduceţi un număr sau utilizaţi glisorul pentru a introduce o valoare care reprezintă un procentaj din diametrul pensulei. Nu puteţi modifica soliditatea pensulelor eşantionate.



Tuşe de pensule cu valori diferite ale solidității

Spațiere Controlează distanța dintre marcajele pensulei dintr-un contur. Pentru a modifica spațierea, introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare care reprezintă un procentaj din diametrul pensulei. Când această opțiune este deselectată, viteza cursorului stabileşte spațierea.



Creşterea spațierii generează ignorarea pensulei

În timpul utilizării unei pensule presetate, apăsați tasta [pentru micşora lățimea pensulei; apăsați tasta] pentru a mări lățimea. Pentru pensule rotunde solide, rotunde ponderate şi caligrafice, apăsați Shift+[pentru a micşora soliditatea pensulei; apăsați Shift+] pentru a mări soliditatea pensulei.

Consultați şi

"Prezentare generală a panoului Pensule" la pagina 361

"Crearea unei pensule şi setarea opțiunilor pentru pictură" la pagina 362

Adăugarea dinamicii pensulei

Panoul Pensule oferă numeroase opțiuni pentru adăugarea elementelor dinamice (sau modificarea) la vârfurile de pensulă presetate. De exemplu, puteți seta opțiuni care variază dimensiunea, culoarea şi opacitatea marcajelor pensulei peste traiectoria unei tuşe.

Lucrați cu două componente când adăugați elemente dinamice unei pensule:

- Caracterul aleatoriu al elementelor dinamice este specificat de procentajele de variabilitate. La 0%, un element nu se modifică pe traseul unui contur; la 100%, un element are caracterul aleatoriu maxim.
- Opțiunile din meniurile pop-up Control specifică modul în care doriți să controlați varianța elementelor dinamice. Puteți opta pentru a nu controla varianța unui element, a nu estompa un element peste numărul de paşi specificat sau a nu varia un element bazat pe presiunea peniței, înclinarea peniței, poziția manipulatorului de coordonare a peniței sau rotirea peniței.

  Notă: *Controalele Peniță sunt disponibile numai când utilizați o tabletă digitală tactilă, precum tableta Wacom, şi penițe acceptate (pentru control rotire şi manipulator de coordonare a peniței). Dacă ați selectat un control de peniță dar nu ați instalat o tabletă digitală tactilă sau utilizați o peniță care nu are funcția de control, va apărea o pictogramă de avertizare.*

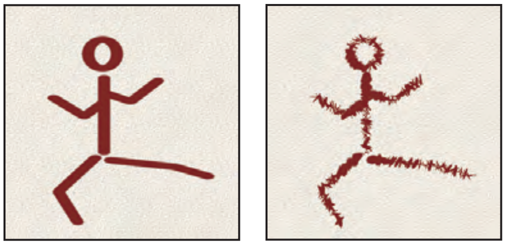
Consultați şi

"Prezentare generală a panoului Pensule" la pagina 361

"Crearea unei pensule şi setarea opțiunilor pentru pictură" la pagina 362

Dinamica formei pensulei

Dinamica formei stabileşte varianța marcajelor pensulei într-un contur.



Tuşe pensulă fără dinamica formei şi cu dinamică formei

Variabilitate dimensiune şi Control Specifică modul în care variază dimensiunea marcajelor pensulei într-un contur. Pentru informații suplimentare, consultați "Adăugarea dinamicii pensulei" la pagina 365.

Pentru a specifica procentajul maxim de variabilitate, introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare. Pentru a specifica cum doriți să controlați varianța dimensiunii marcajelor pensulei, selectați o opțiune din meniul pop-up Control:

- **Dezactivat** Specifică lipsă controlului asupra varianței dimensiunii marcajelor pensulei.
- **Estompare** Estompează dimensiunea marcajelor pensulei între diametrul inițial şi diametrul minim, în numărul de etape specificat. Fiecare etapă este egală cu un marcaj al vârfului pensulei. Valoarea poate varia de la 1 la 9999. De exemplu, introducerea a 10 etape generează o estompare în 10 incrementuri.
- **Presiune peniță, Înclinare peniță, Rotiță stilou** Variază dimensiunea marcajelor pensulei între diametrul inițial şi diametrul minim bazat pe presiunea peniței, înclinarea peniței sau poziția manipulatorului de coordonare a peniței.

Diametru minim Specifică procentajul minim cu care marcajele pensulei pot scala când este activată opțiunea Variabilitate dimensiune sau Control dimensiune. Introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare care reprezintă un procentaj din diametrul vârfului de pensulă.

Scală înclinare Specifică factorul de scalare aplicat înălțimii pensulei înainte de rotire, când opțiunea Control dimensiune este setată la Înclinare peniță. Introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare care reprezintă un procentaj din diametrul pensulei.

Variație unghiulară şi Control Specifică modul în care variază unghiul marcajelor pensulei într-un contur. Pentru a specifica procentajul maxim de variabilitate, introduceți o valoare care reprezintă un procentaj din 360 de grade. Pentru a specifica modul de control al varianței unghiulare a marcajelor pensulei, selectați o opțiune din meniul pop-up Control:

- **Dezactivat** Specifică lipsa controlului asupra varianței unghiulare a marcajelor pensulei.
- **Estompare** Estompează unghiul marcajelor pensulei între 0 şi 360 de grade în numărul de etape specificat.
- **Presiune peniță, Înclinare peniță, Rotiță stilou, Rotire** Variază unghiul marcajelor pensulei între 0 şi 360 de grade pe baza presiunii peniței, înclinării peniței, poziției manipulatorului de coordonare a peniței sau pe baza rotirii peniței.
- **Direcție inițială** Bazează unghiul marcajelor pensulei pe direcția inițială a tuşei pensulei.
- **Direcție** Bazează unghiul marcajelor pensulei pe direcția tuşei pensulei.

Variabilitate rotunjime şi Control Specifică modul în care variază rotunjimea marcajelor pensulei într-un contur. Pentru a specifica procentajul maxim de variabilitate, introduceţi un procentaj care indică raportul dintre axa scurtă şi axa lungă a pensulei. Pentru a specifica modul de control al variabilităţii rotunjimii marcajelor pensulei, selectaţi o opţiune din meniul pop-up Control:

- **Dezactivat** Specifică lipsă controlului asupra varianţei rotunjimii tuşelor pensulei.
- **Estompare** Estompează rotunjimea marcajelor pensulei între 100% şi valoarea minimă a Rotunjimii în numărul de etape specificat.
- **Presiune peniţă, Înclinare peniţă, Rotiţă stilou, Rotire** Variază rotunjimea marcajelor pensulei între 100% şi valoarea minimă a Rotunjimii pe baza presiunii peniţei, înclinării peniţei, poziţiei manipulatorului de coordonare a peniţei sau pe baza rotirii peniţei.

Rotunjime minimă Specifică rotunjimea minimă pentru marcajele pensulei, când este activată opţiunea Variabilitate rotunjime sau Control rotunjime. Introduceţi un procentaj care indică raportul dintre axa scurtă şi axa lungă a pensulei.

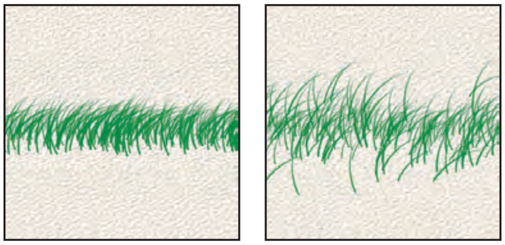
Consultaţi şi

"Adăugarea dinamicii pensulei" la pagina 365

"Crearea unei pensule şi setarea opţiunilor pentru pictură" la pagina 362

Împrăştierea pensulei

Împrăştiere pensulă stabileşte numărul şi poziţionarea marcajelor într-un contur.



Tuşe pensulă fără împrăştiere (stânga) şi cu împrăştiere (dreapta).

Împrăştiere şi Control Specifică modul în care sunt distribuite marcajele pensulei într-un contur. Când este selectată opţiunea Ambele axe, marcajele pensulei sunt distribuite în direcţie radială. Când este deselectată opţiunea Ambele axe, marcajele pensulă sunt distribuite perpendicular pe conturul traseului.

Pentru a specifica procentajul maxim de variabilitate, introduceţi o valoare. Pentru a specifica modul de control al variabilităţii împrăştierii marcajelor pensulei, selectaţi o opţiune din meniul pop-up Control:

- **Dezactivat** Specifică lipsă controlului asupra varianţei împrăştierii marcajelor pensulei.
- **Estompare** Estompează împrăştierea marcajelor pensulei de la împrăştiere maximă la lipsă împrăştierii în numărul de etape specificat.
- **Presiune peniţă, Înclinare peniţă, Rotiţă stilou, Rotire** Variază împrăştierea marcajelor pensulei pe baza presiunii peniţei, înclinării peniţei, poziţiei manipulatorului de coordonare a peniţei sau pe baza rotirii peniţei.

Număr Specifică numărul de marcaje ale pensulei aplicate la fiecare interval de spaţiere.

***Notă:** Dacă măriţi numărul fără să creşteţi valorile de spaţiere sau de împrăştiere, performanţa picturii se poate micşora.*

Număr Variabilitate şi Control Specifică modul în care diferă numărul de marcaje ale pensulei pentru fiecare interval de spaţiere. Pentru a specifica procentajul maxim al marcajelor pensulei aplicate la fiecare interval de spaţiere, introduceţi o valoare. Pentru a specifica modul de control al variabilităţii numărului marcajelor pensulei, selectaţi o opţiune din meniul pop-up Control:

- **Dezactivat** Specifică lipsa controlului asupra varianţei numărului de marcaje ale pensulei.
- **Estompare** Estompează numărul marcajelor pensulei de la valoarea Număr la 1 în numărul de etape specificat.
- **Presiune peniţă, Înclinare peniţă, Rotiţă stilou, Rotire** Variază numărul marcajelor pensulei pe baza presiunii peniţei, înclinării peniţei, poziţiei manipulatorului de coordonare a peniţei sau pe baza rotirii peniţei.

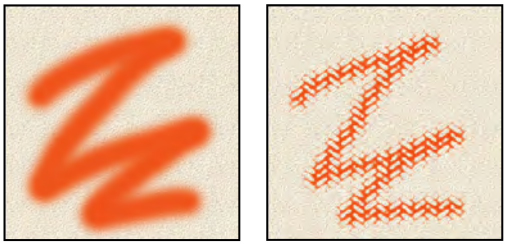
Consultaţi şi

"Adăugarea dinamicii pensulei" la pagina 365

"Crearea unei pensule şi setarea opţiunilor pentru pictură" la pagina 362

Opţiunile pensulei cu textură

O pensulă cu textură utilizează un tipar pentru ca tuşele pensulei să arate ca şi cum ar fi pictate pe canava cu textură.



Tuşe pensulă fără textură (stânga) şi cu textură (dreapta)

Faceţi clic pe eşantionul de tipar şi selectaţi un tipar din panoul pop-up. Setaţi una sau mai multe dintre următoarele opţiuni:

Invertire Inversează punctele înalte şi joase din textură, în funcţie de tonurile din tipar. Când este selectată opţiunea Invertire, suprafeţele cele mai deschise din tipar reprezintă punctele joase din textură şi, prin urmare, primesc cea mai puţină vopsea; cele mai închise suprafeţe din tipar reprezintă punctele înalte din textură şi, prin urmare, primesc cea mai multă vopsea. Când este deselectată opţiunea Invertire, suprafeţele cele mai deschise din tipar primesc cea mai multă vopsea; suprafeţele cele mai închise din tipar primesc cea mai puţină vopsea.

Scalare Specifică scalarea tiparului. Introduceţi un număr sau utilizaţi glisorul pentru a introduce o valoare care reprezintă un procentaj din dimensiunea tiparului.

Texturare fiecare vârf Aplică textura selectată individual fiecărui marcaj de pensulă dintr-un contur de pensulă, nu conturului pensulei ca întreg (un contur de pensulă este compus din mai multe marcaje de pensulă, aplicate în mod continuu pe măsură ce trageţi de pensulă). Trebuie să selectaţi această opţiune pentru a activa opţiunile pentru Varianţă adâncime.

Mod Specifică modul de amestecare utilizat pentru a combina pensula şi tiparul. (Consultaţi "Despre modurile de amestecare" la pagina 373).

Adâncime Specifică adâncimea la care vopseaua pătrunde în textură. Introduceţi un număr sau utilizaţi glisorul pentru a introduce o valoare. La 100%, punctele joase din textură nu primesc deloc vopsea. La 0%, toate punctele din textură primesc aceeaşi cantitate de vopsea, ascunzând astfel tiparul.

Adâncime minimă Specifică adâncimea minimă la care vopseaua poate pătrunde, când opţiunea Control adâncime este setată la Estompare, Presiune Peniţă, Înclinare Peniţă sau Rotiţă Stilou şi este selectată opţiunea Texturare fiecare vârf.

Variabilitate adâncime şi Control Specifică modul în care diferă adâncimea, când este selectată opţiunea Texturare fiecare vârf. Pentru a specifica procentajul maxim de variabilitate, introduceţi o valoare. Pentru a specifica modul de control al variabilităţii adâncimii marcajelor pensulei, selectaţi o opţiune din meniul pop-up Control:

- **Dezactivat** Specifică lipsa controlului asupra varianţei adâncimii marcajelor pensulei.
- **Estompare** Estompează de la procentajul de Variabilitate adâncime la procentajul de Adâncime minimă în numărul de etape specificat.
- **Presiune peniţă, Înclinare peniţă, Rotiţă stilou, Rotire** Variază adâncimea pe baza presiunii peniţei, înclinării peniţei, poziţiei manipulatorului de coordonare a peniţei sau pe baza rotirii peniţei.

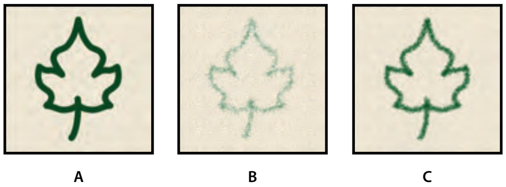
Consultaţi şi

"Adăugarea dinamicii pensulei" la pagina 365

"Crearea unei pensule şi setarea opţiunilor pentru pictură" la pagina 362

Pensule duble

O pensulă dublă combină două vârfuri pentru a crea marcaje de pensulă. Textura de pensulă secundară este aplicată în interiorul tuşei pensulei primare; sunt pictate numai suprafeţele în care se intersectează ambele tuşe de pensulă. Setaţi opţiuni pentru vârful principal în secţiunea Formă vârf pensulă a panoului Pensule. Selectaţi un al doilea vârf de pensulă din secţiunea Pensulă dublă a panoului Pensule şi setaţi oricare dintre următoarele opţiuni.



A. Tuşă vârf de pensulă primar (tare rotund 55) *B. Tuşă vârf de pensulă secundar (iarbă)* *C. Tuşă pensulă dublă (utilizând ambele).*

Mod Setează un mod de amestecare care urmează să fie utilizat când combinaţi marcaje de pensulă din vârful primar şi vârful dublu. (Consultaţi "Lista modurilor de amestecare" la pagina 373).

Diametru Controlează dimensiunea vârfului dublu. Introduceţi o valoare în pixeli, trageţi de glisor sau faceţi clic pe Utilizare dimensiune eşantion pentru a utiliza diametrul iniţial al vârfului de pensulă. (Opţiunea Utilizare dimensiune eşantion este valabilă numai dacă forma vârfului de pensulă a fost creată prin eşantionarea pixelilor dintr-o imagine).

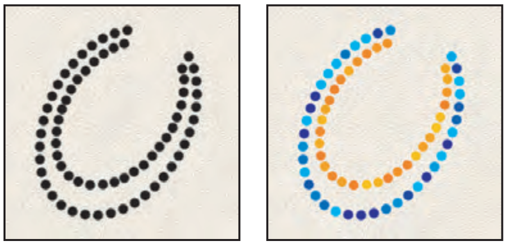
Spaţiere Controlează distanţa dintre marcajele vârfului de pensulă dublu dintr-un contur. Pentru a modifica spaţierea, introduceţi un număr sau utilizaţi glisorul pentru a introduce un procentaj pentru diametrul vârfului.

Împrăştiere Specifică modul în care sunt distribuite marcajele pensulei cu vârf dublu într-un contur. Când este selectată opţiunea Ambele axe, marcajele pensulei cu vârf dublu sunt distribuite în direcţie radială. Când este deselectată opţiunea Ambele axe, marcajele pensulei cu vârf dublu sunt distribuite perpendicular pe conturul traseului. Pentru a specifica procentajul maxim de împrăştiere, introduceţi un număr sau utilizaţi glisorul pentru a introduce o valoare.

Număr Specifică numărul de marcaje de pensulă cu vârf dublu aplicate la fiecare interval de spaţiere. Introduceţi un număr sau utilizaţi glisorul pentru a introduce o valoare.

Opțiunile pensulei cu dinamică de culoare

Dinamică culoare stabilește modul de modificare a culorii vopselei peste traseul unui contur.



Tușe pensulă fără dinamica culorii (stânga) și cu dinamica culorii (dreapta)

Variabilitate Plan frontal/Fundal și Control Specifică modul în care diferă vopseaua între culoarea planului frontal și culoarea de fundal.

Pentru a specifica un procentaj prin care culoarea vopselei poate varia, introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare. Pentru a specifica modul de control al variabilității dimensiunii marcajelor pensulei, selectați o opțiune din meniul pop-up Control:

- **Dezactivat** Specifică lipsa controlului asupra varianței culorii marcajelor de pensulă.

- **Estompare** Variază culoarea vopselei între culoarea planului frontal și culoarea de fundal în numărul de etape specificat.

- **Presiune peniță, Înclinare peniță, Rotiță stilou, Rotire** Variază culoarea vopselei între culoarea planului frontal și culoarea de fundal pe baza presiunii peniței, înclinării peniței, poziției manipulatorului de coordonare a peniței sau pe baza rotirii peniței.

Variabilitate nuanță Specifică un procentaj prin care poate varia nuanța vopselei într-un contur. Introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare. O valoare mai scăzută modifică nuanța, menținând în același timp o proximitate apropiată de nuanța culorii planului frontal. O valoare mai ridicată crește diferența dintre nuanțe.

Variabilitate saturație Specifică un procentaj prin care poate diferi saturația vopselei dintr-un contur. Introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare. O valoare mai scăzută modifică saturația, menținând în același timp o proximitate apropiată de saturația culorii planului frontal. O valoare mai ridicată crește diferența dintre nivelurile de saturație.

Variabilitate luminozitate Specifică un procentaj prin care poate varia luminozitatea vopselei într-un contur. Introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare. O valoare mai scăzută modifică luminozitatea, menținând în același timp o proximitate apropiată de luminozitatea culorii planului frontal. O valoare mai ridicată crește diferența dintre nivelurile de luminozitate.

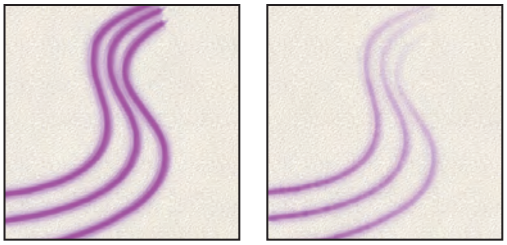
Puritate Crește sau micșorează saturația culorii. Introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce un procentaj între –100 și 100. La –100%, culoarea este desaturată complet; la 100%, culoarea este saturată complet.

Consultați și

"Adăugarea dinamicii pensulei" la pagina 365

Alte opțiuni pentru dinamica pensulei

Altă dinamică stabilește modul în care se modifică vopseaua peste traseul unui contur.



Tuşe pensulă fără dinamica vopselei (stânga) şi cu dinamica vopselei (dreapta)

Variabilitate Opacitate şi Control Specifică modul în care opacitatea vopselei variază într-o tuşă de pensulă până la (fără să depăşească însă) valoarea opacităţii specificată în bara de opţiuni. Pentru a specifica un procentaj prin care opacitatea vopselei poate varia, introduceţi un număr sau utilizaţi glisorul pentru a introduce o valoare. Pentru a specifica modul de control al variabilităţii opacităţii marcajelor pensulei, selectaţi o opţiune din meniul pop-up Control:

- **Dezactivat** Specifică lipsa controlului asupra varianţei opacităţii marcajelor de pensulă.
- **Estompare** Estompează opacitatea vopselei de la valoarea opacităţii din bara de opţiuni la 0, în numărul de etape specificat.
- **Presiune peniţă, Înclinare peniţă, Rotiţă stilou** Variază opacitatea vopselei pe baza presiunii peniţei, înclinării peniţei sau pe baza poziţiei manipulatorului de coordonare a peniţei.

Variabilitate curgere şi Control Specifică modul în care curgerea vopselei variază într-o tuşă de pensulă până la (fără să depăşească însă) valoarea de curgere specificată în bara de opţiuni.

Pentru a specifica un procentaj prin care curgerea vopselei poate varia, introduceţi un număr sau utilizaţi glisorul pentru a introduce o valoare. Pentru a specifica modul de control al variabilităţii curgerii marcajelor pensulei, selectaţi o opţiune din meniul pop-up Control:

- **Dezactivat** Specifică lipsa controlului asupra varianţei curgerii marcajelor pensulă.
- **Estompare** Estompează curgerea vopselei de la valoarea de curgere din bara de opţiuni la 0 în numărul de etape specificat.
- **Presiune peniţă, Înclinare peniţă, Rotiţă stilou** Variază curgerea vopselei pe baza presiunii peniţei, înclinării peniţei sau pe baza poziţiei manipulatorului de coordonare a peniţei.

Consultaţi şi

"Adăugarea dinamicii pensulei" la pagina 365

"Crearea unei pensule şi setarea opţiunilor pentru pictură" la pagina 362

Alte opţiuni pentru Pensulă

Zgomot Adaugă un caracter aleatoriu suplimentar vârfurilor de pensulă individuale. Această opţiune este cea mai eficientă când este aplicată vârfurilor de pensulă ponderate (vârfuri de pensulă care conţin valori de gri).

Margini umede Determină generarea vopselei de-a lungul muchiilor conturului pensulei, creând un efect de acuarelă.

Aerograf Aplică tonuri graduale unei imagini, simulând tehnici de aerograf tradiţionale. Opţiunea Aerograf din panoul Pensule corespunde opţiunii Aerograf din bara de opţiuni.

Netezire Generează curbe mai netede în tuşele pensulei. Această opţiune este cea mai eficientă când pictaţi repede cu un stilou; totuşi, poate randa tuşa cu o uşoară întârziere.

Protejare textură Aplică acelaşi tipar şi scalare tuturor presetărilor pentru pensulă care au textură. Selectaţi această opţiune pentru a simula o textură canava consistentă când pictaţi cu mai multe vârfuri de pensulă cu textură.

Copierea texturilor între instrumente

Când specificaţi o textură pentru instrumentul curent, puteţi copia tiparul şi scalarea texturii tuturor instrumentelor care acceptă texturi. De exemplu, puteţi copia tiparul şi scalarea texturii curente pentru instrumentul Pensulă în instrumentele Creion, Clonare, Ştampilă tipar, Pensulă istoric, Pensulă pictură din istoric, Radieră, Densitate culoare-, Densitate culoare+ şi Burete.

❖ Selectaţi Copiere textură în Alte instrumente din meniul panoului Pensule.

Ştergerea opţiunilor pensulei

Puteţi şterge imediat toate opţiunile pe care le-aţi modificat pentru o presetare pensulă (cu excepţia setărilor pentru forma pensulei).

❖ Selectaţi Ştergere controale pensulă din meniul panoului Pensule.

Setarea sensibilităţii peniţei pentru tabletele grafice

Dacă lucraţi cu o tabletă grafică, precum tableta Wacom®, puteţi seta instrumentele de pictură să controleze modul în care este aplicată culoarea în funcţie de presiunea peniţei, unghiul, rotirea sau utilizarea rotiţei stiloului.

1. Selectaţi instrumentul Pensulă, instrumentul Creion sau alte instrumente de pictură din caseta de instrumente.
2. Faceţi clic pe fila Pensule pentru a aduce panoul Pensule în plan frontal sau, dacă panoul nu este deschis, selectaţi Fereastră > Pensule.
3. Pentru ca dimensiunea vârfului pensulei să se modifice odată cu presiunea, selectaţi Dinamică formă (asiguraţi-vă că faceţi clic pe cuvânt, nu doar pe caseta de validare) din panoul Pensule. Apoi selectaţi Presiune peniţă din meniul Control de sub controlul glisorului Variabilitate dimensiune.
4. Pentru ca opacitatea să se modifice odată cu presiunea, selectaţi Altă dinamică. Apoi selectaţi Presiune peniţă din meniul Control de sub controlul glisorului Variabilitate dimensiune.

***Notă:** Puteţi seta presiunea peniţei şi pentru alte caracteristici ale pensulei. Panoul Pensule conţine controale care variază unghiul, curgerea, adâncimea texturii şi rotunjimea tuşei în funcţie de presiunea peniţei.*

Consultaţi şi

“Prezentare generală a panoului Pensule” la pagina 361

“Dinamica formei pensulei” la pagina 366

Moduri de amestecare

Despre modurile de amestecare

Modul de amestecare specificat în bara de opţiuni controlează modul în care sunt afectaţi pixelii din imagine de către un instrument de pictură sau de editare. Este util să gândiţi în funcţie de următoarele culori, când vizualizaţi un efect al modului amestecare:

- *Culoarea de bază* este culoarea iniţială din imagine.
- *Culoarea de amestec* este culoarea care se aplică cu instrumentul de pictură sau de editare.
- *Culoarea rezultată* este culoarea care rezultă din amestec.

Consultaţi şi

"Lista modurilor de amestecare" la pagina 373

Lista modurilor de amestecare

Selectaţi din meniul pop-up Mod din bara de opţiuni.

***Notă:** Pentru imaginile pe 32 de biţi sunt disponibile numai modurile de amestecare Normal, Dizolvare, Întunecare, Multiplicare, Iluminare, Densitate liniară (Adăugare), Diferenţă, Nuanţă, Saturaţie, Culoare, Luminozitate, Culoare mai deschisă şi Culoare mai închisă.*

Normal Editează sau pictează fiecare pixel pentru a-l transforma în culoarea rezultată. Aceasta este modul prestabilit. (Modul Normal este denumit *Prag* când lucraţi cu o imagine Bitmap sau cu culori indexate).

Dizolvare Editează sau pictează fiecare pixel pentru a-l transforma în culoarea rezultată. Totuşi, culoarea rezultată reprezintă o înlocuire aleatoare a pixelilor cu culoarea de bază sau culoarea de amestec, în funcţie de opacitatea din oricare locaţie a pixelilor.

În spate Editează sau pictează numai partea transparentă a unui strat. Acest mod funcţionează numai în straturile cu opţiunea Blocare transparenţă deselectată şi este similar picturii pe spatele suprafeţelor transparente de pe o coală de acetat.

Ştergere Editează sau pictează orice pixel şi îl face transparent. Acest mod este disponibil pentru instrumentele Formă (când este selectată opţiunea Umplere regiune ☐), instrumentul Găleată vopsea , instrumentul Pensulă , instrumentul Creion , comanda Umplere şi comanda Contur. Pentru a utiliza acest mod, trebuie să vă aflaţi într-un strat cu opţiunea Blocare transparenţă deselectată.

Întunecare Verifică informaţiile despre culoare în fiecare canal şi selectează culoarea de bază sau de amestec - oricare este mai întunecată - sub formă de culoare rezultată. Pixelii mai deschişi decât culoarea de amestec sunt înlocuiţi, iar pixelii mai închişi decât culoarea de amestec nu se modifică.

Multiplicare Verifică informaţiile despre culoare din fiecare canal şi multiplică culoarea de bază cu culoarea de amestec. Culoarea rezultată este întotdeauna o culoare mai închisă. Multiplicarea oricărei culori cu negru generează negru. Multiplicarea oricărei culori cu alb păstrează culoarea nemodificată. Când pictaţi cu o altă culoare decât negru sau alb, tuşele succesive cu un instrument de pictură generează culori din ce în ce mai închise. Efectul este similar desenării pe imagine cu mai multe peniţe de marcare.

Densitate culoare+ Verifică informaţiile despre culoare din fiecare canal şi închide culoarea de bază pentru a reflecta culoarea de amestec prin creşterea contrastului. Amestecarea cu alb nu generează modificări.

Densitate liniară+ Verifică informaţiile despre culoare din fiecare canal şi închide culoarea de bază pentru a reflecta culoarea de amestec prin micşorarea contrastului. Amestecarea cu alb nu generează modificări.

Luminare Verifică informațiile despre culoare din fiecare canal şi selectează culoarea de bază sau de amestec - oricare este mai deschisă - sub formă de culoare rezultată. Pixelii mai închişi decât culoarea de amestec sunt înlocuiți, iar pixelii mai deschişi decât culoarea de amestec nu se modifică.

Raster Verifică informațiile despre culoare ale fiecărui canal şi multiplică inversarea culorilor de amestec şi de bază. Culoarea rezultată este întotdeauna o culoare mai deschisă. Rasterizarea cu negru păstrează culoarea nemodificată. Rasterizarea cu alb generează alb. Efectul este similar proiectării mai multor diapozitive fotografice unul peste altul.

Densitate culoare+ Verifică informațiile despre culoare din fiecare canal şi deschide culoarea de bază pentru a reflecta culoarea de amestec prin micşorarea contrastului. Amestecarea cu negru nu generează modificări.

Densitate liniară- (Adăugare) Verifică informațiile despre culoare din fiecare canal şi luminează culoarea de bază pentru a reflecta culoarea de amestec prin creşterea luminozității. Amestecarea cu negru nu generează modificări.

Acoperire Multiplică sau rasterizează culorile, în funcție de culoarea de bază. Tiparele sau culorile acoperă pixelii existenți, păstrând în acelaşi timp tonurile luminoase sau tonurile întunecate ale culorii de bază. Culoarea de bază nu este înlocuită, ci este amestecată cu culoarea de amestec pentru a reflecta luminozitatea sau întunecimea culorii inițiale.

Lumină necontrastantă Întunecă sau luminează culorile, în funcție de culoarea de amestec. Efectul este similar strălucirii unui reflector difuz pe imagine. În cazul în care culoarea de amestec (sursa deschisă) este mai deschisă de 50% gri, imaginea este luminată ca şi cum ar fi fost supusă densității culoare-. În cazul în care culoarea de amestec este mai închisă decât 50% gri, imaginea este întunecată ca şi cum ar fi fost supusă densității culoare+. Pictura cu negru sau alb pur generează o suprafață distinctă mai închisă sau mai deschisă, dar nu are ca rezultat alb sau negru pur.

Lumină crudă Multiplică sau rasterizează culorile, în funcție de culoarea de amestec. Efectul este similar strălucirii unui reflector strident pe imagine. În cazul în care culoarea de amestec (sursa deschisă) este mai deschisă decât 50% gri, imaginea este luminată ca şi cum ar fi fost rasterizată. Această opțiune este utilă pentru adăugarea tonurilor luminoase într-o imagine. În cazul în care culoarea de amestec este mai închisă decât 50% gri, imaginea este întunecată ca şi cum ar fi fost multiplicată. Această opțiune este utilă pentru adăugarea umbrelor într-o imagine. Pictura cu negru sau alb pur are ca rezultat negru sau alb pur.

Lumină intensă Întunecă sau luminează culorile, crescând sau micşorând contrastul, în funcție de culoarea de amestec. În cazul în care culoarea de amestec (sursa deschisă) este mai deschisă decât 50% gri, imaginea este luminată prin micşorarea contrastului. În cazul în care culoarea de amestec este mai închisă decât 50% gri, imaginea este întunecată prin creşterea contrastului.

Lumină liniară Întunecă sau luminează culoarea, micşorând sau crescând luminozitatea, în funcție de culoarea de amestec. În cazul în care culoarea de amestec (sursa deschisă) este mai deschisă decât 50% gri, imaginea este luminată prin creşterea luminozității. În cazul în care culoarea de amestec este mai închisă decât 50% gri, imaginea este întunecată prin micşorarea luminozității.

Lumină binară Înlocuieşte culorile, în funcție de culoarea de amestec. În cazul în care culoarea de amestec (sursa deschisă) este mai deschisă decât 50% gri, pixelii mai închişi decât culoarea de amestec sunt înlocuiți, iar pixelii mai deschişi decât culoarea de amestec nu se modifică. În cazul în care culoarea de amestec (sursa deschisă) este mai închisă decât 50% gri, pixelii mai deschişi decât culoarea de amestec sunt înlocuiți, iar pixelii mai închişi decât culoarea de amestec nu se modifică. Această opțiune este utilă pentru adăugarea efectelor speciale într-o imagine.

Mixare puternică Adaugă valorile canalelor roşu, verde şi albastru ale culorii de amestec la valorile RGB ale culorii de bază. Dacă suma rezultată pentru un canal este 255 sau mai mare, acesta primeşte valoarea 255; dacă este mai mică de 255, valoarea 0. Prin urmare, toți pixelii amestecați au valori de 0 sau 255 pentru canalele roşu, verde şi albastru. Acesta modifică toții pixelii la culorile principale: roşu, verde, albastru, cyan, galben, magenta, alb sau negru.

Diferență Verifică informațiile despre culoare din fiecare canal şi scade fie culoarea de amestec din culoarea bază, fie culoarea bază din culoarea de amestec, în funcție de cea care are cea mai mare valoare de luminozitate. Amestecarea cu alb inversează valorile culorii de bază; amestecarea cu negru nu generează nicio modificare.

Excludere Creează un efect similar cu modul Diferență, dar cu contrast mai scăzut. Amestecarea cu alb inversează valorile culorii de bază. Amestecarea cu negru nu generează modificări.

Nuanță Creează o culoare rezultat cu luminanța și saturația culorii de bază și nuanța culorii de amestec.

Saturație Creează o culoare rezultat cu luminanța și nuanța culorii de bază și saturația culorii de amestec. Pictura cu acest mod într-o suprafață fără (0) saturație (gri) nu generează nicio modificare.

Culoare Creează o culoare rezultat cu luminanța culorii de bază și nuanța și saturația culorii de amestec. Această opțiune păstrează nivelurile de gri în imagine și este utilă pentru colorarea imaginilor monocrome și pentru aplicarea de tente imaginilor color.

Luminozitate Creează o culoare rezultat cu nuanța și saturația culorii de bază și luminanța culorii de amestec. Acest mod creează efectul invers modului Culoare.

Culoare mai deschisă Compară totalul valorilor tuturor canalelor pentru culorile de amestec și de bază și afișează culoarea cu valoarea cea mai mare. Culoare mai deschisă nu produce o a treia culoare, care poate rezulta din amestecul Iluminare, deoarece alege valorile cele mai mari ale canalelor din culorile de bază și de amestec pentru a crea culoarea rezultată.

Culoare mai închisă Compară totalul valorilor tuturor canalelor pentru culorile de amestec și de bază și afișează culoarea cu valoarea cea mai mică. Culoare mai închisă nu produce o a treia culoare, care poate rezulta din amestecul Întunecare, deoarece alege valorile cele mai mici ale canalelor din culorile de bază și de amestec pentru a crea culoarea rezultată.

Consultați și

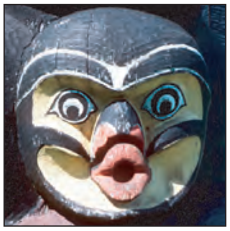
"Despre modurile de amestecare" la pagina 373

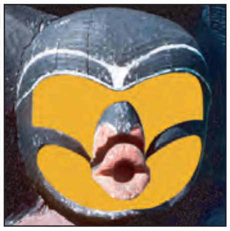
"Exemple de moduri de amestecare" la pagina 375

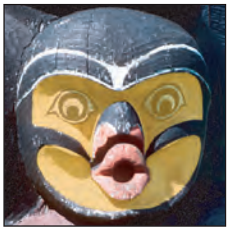
Exemple de moduri de amestecare

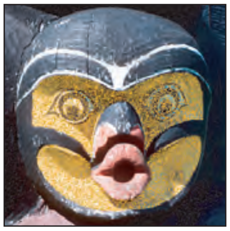
Aceste exemple afișează rezultatul picturii unei părți din fața imaginii, utilizând fiecare mod de amestecare.

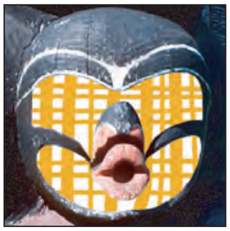
Pentru un clip video referitor la modurile de amestec, vizitați www.adobe.com/go/vid0012_ro.

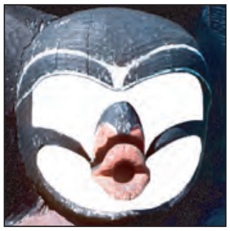

Imagine inițială

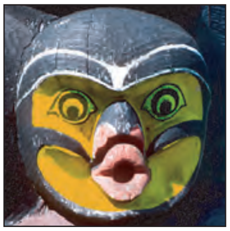

Normal, opacitate 100%

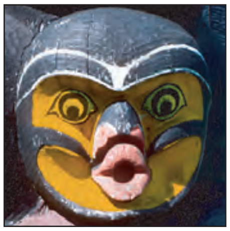

Normal, opacitate 50%

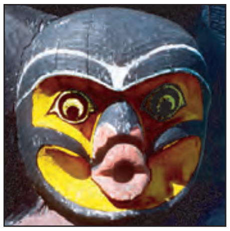

Dizolvare, opacitate 50%


În spate

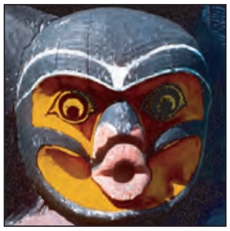

Ștergere


Întunecare

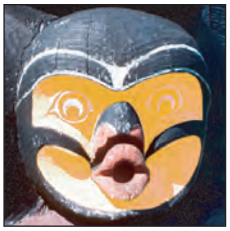

Multiplicare



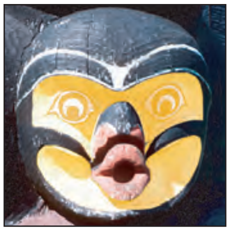
Densitate culoare+



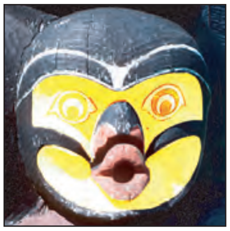
Densitate liniară+



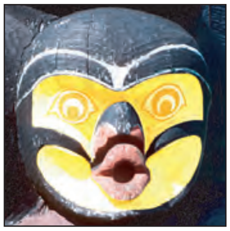
Luminare



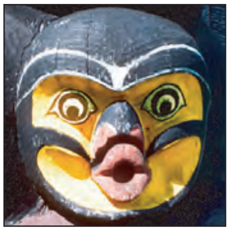
Raster



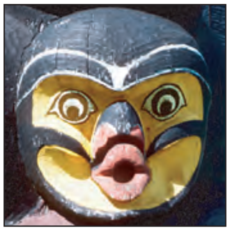
Densitate culoare+



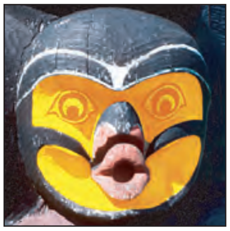
Densitate liniară-(Adăugare)



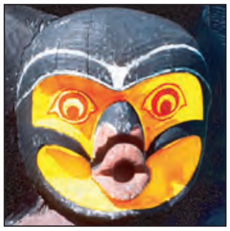
Acoperire



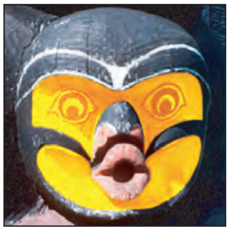
Lumină necontrastantă



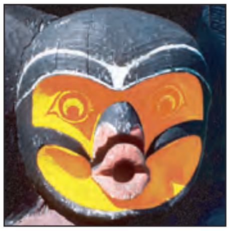
Lumină crudă



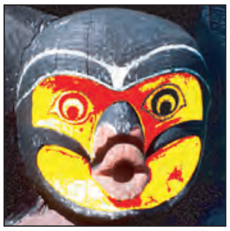
Lumină intensă



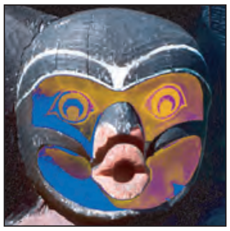
Lumină liniară



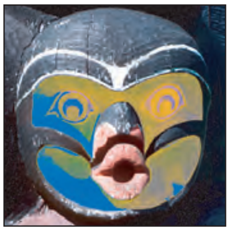
Lumină binară



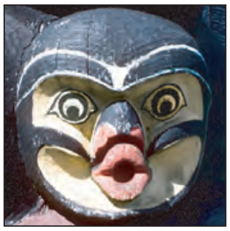
Mixare puternică



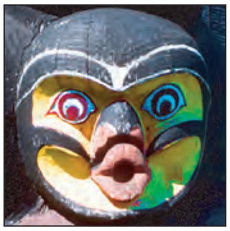
Diferență



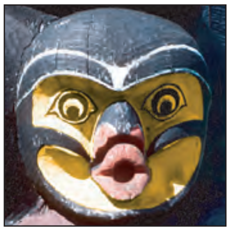
Excludere



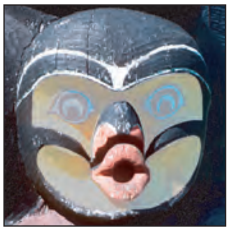
Nuanță



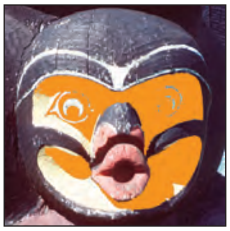
Saturație



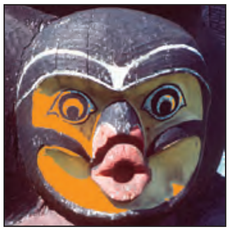
Culoare



Luminozitate, opacitate 80%



Culoare mai deschisă



Culoare mai închisă

Consultaţi şi

Utilizarea modurilor de amestecare video

Degradeuri

Aplicarea unei umpleri degrade

Instrumentul Degrade creează un amestec gradat între mai multe culori. Puteţi selecta dintre umplerile degrade presetate sau puteţi crea propriile umpleri.

***Notă:** Instrumentul Degrade nu poate fi utilizat cu imagini cu culori bitmap sau indexate.*

Umpleţi o suprafaţă cu un degrade, trăgând cu mouse-ul în interiorul imaginii. Punctul de pornire (unde este apăsat mouse-ul) şi punctul de finalizare (unde este eliberat mouse-ul) influenţează aspectul degradeului, în funcţie instrumentul Degrade utilizat.

1 Pentru a umple o parte a imaginii, selectaţi suprafaţa dorită. în caz contrar, umplerea degrade este aplicată întregului strat activ.

2 Selectaţi instrumentul Degrade .

3 Selectaţi o umplere degrade din bara de opţiuni:

- Faceţi clic pe triunghiul de lângă eşantionul degrade pentru a selecta o umplere degrade presetată.
- Faceţi clic în interiorul eşantionului degrade pentru a vizualiza Editor degrade. Selectaţi o nouă umplere degrade presetată sau creaţi o nouă umplere degrade. Apoi faceţi clic pe OK. (Consultaţi “Crearea unui degrade neted” la pagina 379).

4 Selectaţi o opţiune pentru a aplica umplerea degrade din bara de opţiuni:

Degrade liniar Umbre de la punctul de pornire la punctul de finalizare în linie dreaptă.

Degrade radial Umbre de la punctul de pornire la punctul de finalizare în tipar circular.

Degrade unghiular Umbreşte într-un baleiaj în sens invers acelor de ceasornic în jurul punctului de plecare.

Degrade Reflectare Umbreşte utilizând degradeuri liniare simetrice, pe oricare parte a punctului de pornire.

Degrade diamant Umbreşte de la punctul de pornire în exterior într-un tipar diamant. Punctul de finalizare defineşte un colţ al diamantului.

5 Efectuaţi una din următoarele acţiuni în bara de instrumente:

- Specificaţi un mod de amestecare şi opacitate pentru pictură. (Consultaţi “Lista modurilor de amestecare” la pagina 373).
- Pentru a inversa ordinea culorilor în umplerea degrade, selectaţi Inversare.
- Pentru a crea un amestec mai neted cu mai puţină amestecare, selectaţi Cuantizare.
- Pentru a utiliza o mască de transparenţă pentru umplerea degrade, selectaţi Transparenţă. (Consultaţi “Specificarea transparenţei degradeului” la pagina 380).

6 Poziţionaţi cursorul în imagine în locul în care doriţi să setaţi punctul de plecare al degradeului şi trageţi pentru a defini punctul de finalizare. Pentru a constrânge unghiul liniar la un multiplu de 45°, menţineţi apăsată tasta Shift în timp ce trageţi.

Gestionarea presetărilor degrade

Presetările degrade vă permit să aplicaţi rapid degradeurile pe care le utilizaţi frecvent. Puteţi gestiona presetările din Selector degrade, Manager Presetări sau Editor degrade.

Consultaţi şi

"Utilizarea Managerului Presetări" la pagina 42

Salvarea unui set de degradeuri presetate sub formă de bibliotecă

1 Faceţi clic pe Salvare în caseta de dialog Editor degrade sau selectaţi Salvare Degradeuri din meniul Selector degrade din bara de opţiuni.

2 Selectaţi o locaţie pentru biblioteca de degradeuri, introduceţi un nume de fişier şi faceţi clic pe Salvare.

Puteţi salva biblioteca oriunde. Totuşi, dacă plasaţi fişierul bibliotecă în dosarul Presetări/Degradeuri din locaţia prestabilită pentru presetări, numele bibliotecii va fi afişat în partea de jos a meniului panoului după ce reporniţi Photoshop.

Încărcarea unei biblioteci de degradeuri presetate

❖ Efectuaţi una dintre următoarele operaţii în caseta de dialog Editor degrade:

- Faceţi clic pe Încărcare pentru a adăuga o bibliotecă la lista curentă. Selectaţi fişierul bibliotecă pe care doriţi să-l utilizaţi şi faceţi clic pe Încărcare.
- Selectaţi Înlocuire degradeuri din meniul panoului pentru a înlocui lista curentă cu altă bibliotecă. Selectaţi fişierul bibliotecă pe care doriţi să-l utilizaţi şi faceţi clic pe Încărcare.
- Selectaţi un fişier bibliotecă din partea de jos a meniului panoului. Faceţi clic pe OK pentru a înlocui lista curentă sau faceţi clic pe Adăugare pentru a adăuga lista curentă.

***Notă:** De asemenea, puteţi selecta Încărcare degradeuri, Înlocuire degradeuri sau puteţi selecta o bibliotecă de degradeuri din meniul Selector degrade din bara de opţiuni.*

Revenirea la biblioteca prestabilită de degradeuri presetate

❖ Selectaţi Resetare degradeuri din meniul panoului. Puteţi fie să înlocuiţi lista curentă, fie să adăugaţi biblioteca prestabilită la lista curentă.

Modificarea modului de afişare a degradeurilor presetate

❖ Selectaţi o opţiune de afişare din meniul panoului:

Numai text Afişează degradeurile sub formă de listă.

Miniaturi mici sau mari Afişează degradeurile sub formă de miniaturi.

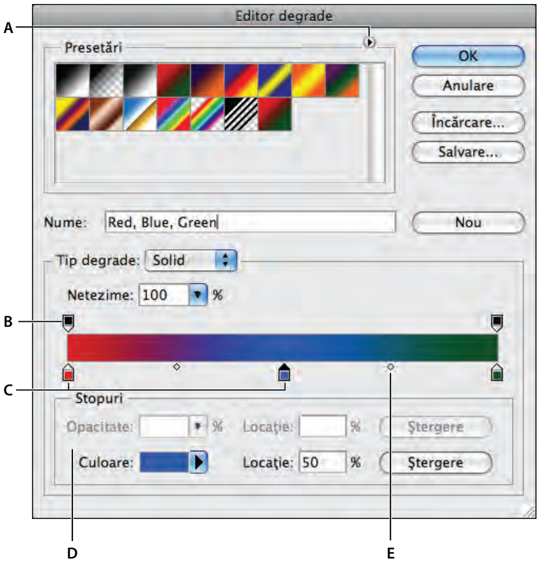
Listă mică sau mare Afişează degradeurile sub formă de listă cu miniaturi.

Redenumirea unei degrade presetat

- Dacă panoul este setat să afişeze degradeuri sub formă de miniaturi, faceţi dublu clic pe un degrade, introduceţi un nume nou şi faceţi clic pe OK.
- Dacă panoul este setat să afişeze degradeuri sub formă de listă sau numai text, faceţi dublu clic pe un degrade, introduceţi un nume nou în rând şi apăsaţi Enter (Windows) sau Return (Mac OS).

Prezentare generală a Editorului de degradeuri

Caseta de dialog Editor degradeuri vă permite să definiți un degrade nou, modificând o copie a unui degrade existent. De asemenea, puteți adăuga culori intermediare la un degrade, creând un amestec între mai mult de două culori.



Nume: Red, Blue, Green

Tip degrade: Solid

Netezime: 100 %

Culoare:

Locație: 50 %

Casetă de dialog Editor degrade
***A.** Meniul panoului **B.** Stop opacitate **C.** Stopuri culoare **D.** Ajustare valori sau ștergere stop opacitate sau culoare selectat **E.** Punct de mijloc*

Crearea unui degrade neted

1 Selectați instrumentul Degrade ◧.

2 Faceți clic în interiorul eșantionului degrade din bara de opțiuni pentru a afișa caseta de dialog Editor degrade.

3 Pentru a baza noul degrade pe un degrade existent, selectați un degrade din secțiunea Presetări a casetei de dialog.

4 Selectați opțiunea Solid din meniul pop-up Tip degrade.

5 Pentru a defini culoarea de pornire a degradeului, faceți clic pe Stop culoare din partea stângă ⌂ de sub bara degrade. Triunghiul de deasupra stopului se înnegrește ⏏, indicând editarea culorii de pornire.

6 Pentru a selecta o culoare, efectuați una dintre acțiunile următoare:

- Faceți dublu clic pe stopul culorii sau faceți clic pe specimenul culorii din secțiunea Stopuri a casetei de dialog. Selectați o culoare și faceți clic pe OK.
- Selectați o opțiune din meniul pop-up Culoare din secțiunea Stopuri a casetei de dialog.
- Poziționați cursorul peste bara degrade (cursorul se transformă în pipetă) și faceți clic pentru a eșantiona o culoare sau oriunde în imagine pentru a eșantiona o culoare din imagine.

7 Pentru a defini culoarea finală, faceți clic pe stopul culorii din partea dreaptă de sub bara degrade. Apoi selectați o culoare.

8 Pentru a ajusta locația punctului de plecare sau final, efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Trageți stopul culorii corespunzător spre stânga sau dreapta, în locația dorită.
- Faceți clic pe stopul culorii corespunzător și introduceți o valoare pentru Amplasament în secțiunea Stopuri a casetei de dialog. O valoare de 0% plasează punctul la capătul stâng îndepărtat al barei degrade; o valoare de 100%, la capătul drept îndepărtat.

9 Pentru a ajusta amplasarea punctului de mijloc (unde degradeul afişează o combinaţie egală a culorilor de pornire şi finale), trageţi diamantul ◇ de sub bara degrade spre stânga sau dreapta sau faceţi clic pe diamant şi introduceţi o valoare pentru Amplasament.

10 Pentru a adăuga culori intermediare la un degrade, faceţi clic pe bara degrade pentru a defini alt stop pentru culoare. Specificaţi culoarea şi ajustaţi amplasamentul şi punctul de mijloc pentru punctul intermediar la fel cum aţi face pentru un punct de plecare sau final.

11 Pentru a şterge stopul culorii pe care îl editaţi, faceţi clic pe Ştergere sau trageţi stopul în jos până când dispare.

12 Pentru a controla cât de gradate sunt tranziţiile între benzile de culoare în degrade, introduceţi o valoare în caseta de text Netezime sau trageţi de glisorul pop-up Netezime.

13 Dacă doriţi, setaţi valorile de transparenţă pentru degrade.

14 Introduceţi unui nume pentru noul degrade.

15 Pentru a salva degradeul sub formă de presetare, faceţi clic pe Nou după ce aţi terminat crearea degradeului.

***Notă:** Noile presetări sunt salvate într-un fişier Preferinţe. Dacă acest fişier este şters sau deteriorat sau dacă resetaţi presetările la biblioteca prestabilită, noile presetări se vor pierde. Pentru a salva permanent presetările noi, salvaţi-le într-o bibliotecă.*

Specificarea transparenţei degradeului

Fiecare umplere degrade conţine setări care controlează opacitatea umplerii la diferite locaţii ale degradeului. De exemplu, puteţi seta culoarea de pornire la opacitatea de 100% şi puteţi umple gradat amestecul până la obţinerea unei culori finale cu opacitate de 50%. Tiparul tablă de şah indică, în previzualizarea degradeului, cantitatea de transparenţă.

1 Creaţi unui degrade.

2 Pentru a ajusta opacitatea de pornire, faceţi clic pe stopul opacitate stâng de deasupra barei degrade. Triunghiul de sub stop se înnegreşte, indicând editarea transparenţei de pornire.

3 În secţiunea Stopuri a casetei de dialog, introduceţi o valoare în caseta text Opacitate sau trageţi de glisorul pop-up Opacitate.

4 Pentru a ajusta opacitatea punctului final, faceţi clic pe stopul transparenţei din dreapta, deasupra barei degrade. Setaţi apoi opacitatea în secţiunea Stopuri.

5 Pentru a ajusta locaţia opacităţii de plecare sau finale, efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Trageţi de stopul de opacitate corespunzător spre stânga sau spre dreapta.
- Selectaţi stopul de opacitate corespunzător şi introduceţi o valoare pentru Amplasament.

6 Pentru a ajusta locaţia opacităţii punctului de mijloc (punctul de la jumătatea distanţei dintre opacităţile de pornire şi finală), efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Trageţi de diamantul de deasupra barei degrade spre stânga sau spre dreapta.
- Selectaţi diamantul şi introduceţi o valoare pentru Amplasament.

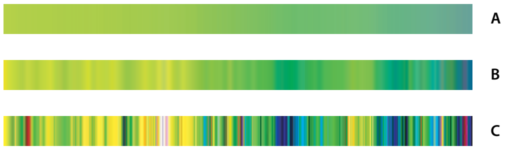
7 Pentru a şterge stopul de opacitate pe care îl editaţi, faceţi clic pe Ştergere.

8 Pentru a adăuga o opacitate intermediară măştii, faceţi clic deasupra barei degrade pentru a defini un nou stop pentru opacitate. Apoi puteţi ajusta şi deplasa această opacitate cum aţi face pentru o opacitate de pornire sau finală. Pentru a înlătura o opacitate intermediară, trageţi de stopul de transparenţă al acesteia în sus şi în afara barei degrade.

9 Pentru a crea un degrade presetat, introduceți un nume în caseta text Nume şi faceți clic pe Nou. Această acțiune creează o nouă presetare degrade cu setarea pentru transparență pe care ați specificat-o.

Crearea unui degrade zgomot

Un degrade zgomot este un degrade care conține culori distribuite aleator în cadrul gamei de culori pe care ați specificat-o.



Degrade zgomot cu diferite valori de rugozitate.
***A.** rugozitate 10%* ***B.** rugozitate 50%* ***C.** rugozitate 90%*

1 Selectați instrumentul Degrade .

2 Faceți clic în interiorul eşantionului degrade din bara de opțiuni pentru a afişa caseta de dialog Editor degrade.

3 Pentru a baza noul degrade pe un degrade existent, selectați un degrade din secțiunea Presetări a casetei de dialog.

4 Selectați opțiunea Zgomot din meniul pop-up Tip degrade.

5 Pentru a controla gradarea tranzițiilor dintre benzile de culoare din degrade, introduceți o valoare în caseta de text Rugozitate sau trageți de glisorul pop-up Rugozitate.

6 Pentru a defini modelul de culoare, selectați un model de culoare din lista Modele de culoare.

7 Pentru a ajusta gama de culori, trageți de glisoare. Pentru fiecare componentă culoare a modelului de culoare pe care l-ați selectat, puteți trage de glisoare pentru a defini intervalul de valori acceptabile. De exemplu, dacă selectați modelul HSB, puteți restricționa degradeul la nuanțe de verde-albastru, saturație ridicată şi luminozitate medie.

8 Setați opțiunile pentru a restricționa culori sau pentru a adăuga transparență.

9 Pentru a imprima un caracter aleator într-un degrade care respectă setările, faceți clic pe butonul Caracter aleator până când găsiți setarea dorită.

10 Pentru a crea un degrade presetat, introduceți un nume în caseta text Nume şi faceți clic pe Nou. Această acțiune creează un nou degrade presetat cu setarea pe care ați specificat-o.

Umplerea şi conturarea selecțiilor, a straturilor şi a traseelor

Puteți umple interiorul unei selecții, unui traseu sau strat cu o culoare sau un tipar. De asemenea, puteți adăuga culoare conturului vectorial al unei selecții sau traseu, acțiune denumită conturare.

Umplerea cu instrumentul Găleată vopsea

Instrumentul Găleată vopsea umple pixelii adiacenți care sunt similari ca valoare a culorii cu pixelii pe care faceți clic.

***Notă:** Instrumentul Găleată vopsea nu poate fi utilizat cu imagini în modul Bitmap.*

1 Selectați o culoare pentru planul frontal. (Consultați “Selectarea culorilor din caseta Instrumente” la pagina 124).

2 Selectați instrumentul Găleată vopsea .

3 Specificați dacă doriți să umpleți selecția cu culoarea planului frontal sau cu un tipar.

4 Specificați un mod de amestecare și opacitate pentru pictură. (Consultați “Lista modurilor de amestecare” la pagina 373).

5 Introduceți toleranța pentru umplere.

Toleranța definește cât de similară trebuie să fie culoarea unui pixel (cu pixelul pe care faceți clic) pentru a fi umplut. Valorile se încadrează în intervalul 0 - 255. O toleranță scăzută umple pixeli în cadrul unui interval de valori ale culorii foarte similare cu pixelul pe care faceți clic. O toleranță ridicată umple pixeli în cadrul unui interval mai extins.

6 Pentru a netezi muchiile selecției umplute, selectați Cu Antialias.

7 Pentru a umple numai pixeli adiacenți celui pe care faceți clic, selectați Adiacent; lăsați Adiacent neselectat pentru a umple toți pixelii similari din imagine.

8 Pentru a umple pixeli bazați pe datele culorii fuzionate din toate straturile vizibile, selectați opțiunea Toate straturile.

9 Faceți clic pe partea din imagine pe care doriți să o umpleți. Toți pixelii specificați din cadrul toleranței specificate sunt umpluți cu culoarea sau tiparul panoului frontal.

Dacă lucrați pe un strat și nu doriți să umpleți suprafețele transparente, asigurați-vă că transparența stratului este blocată în panoul Straturi. (Consultați “Blocarea straturilor” la pagina 312).

Umplerea unei selecții sau strat cu o culoare

1 Selectați o culoare pentru planul frontal sau pentru fundal. (Consultați “Selectarea culorilor din caseta Instrumente” la pagina 124).

2 Selectați suprafața pe care doriți să o umpleți. Pentru a umple un strat întreg, selectați stratul în panoul Straturi.

3 Pentru a umple selecția sau stratul, selectați Editare > Umplere. Sau, pentru a umple un traseu, selectați traseul și alegeți Umplere traseu din meniul panoului Trasee.

4 În caseta de dialog Umplere, selectați una din următoarele opțiuni pentru Utilizare sau selectați un tipar personalizat:

Culoare plan frontal, Culoare fundal, Negru, 50% gri sau Alb Umple selecția cu culoarea specificată.

Culoare Umple cu o culoare pe care o selectați din Alegere culoare.

Tipar Umple selecția cu un tipar. Faceți clic pe săgeata inversată de lângă eșantionul de tipar și selectați un tipar din panoul pop-up. Puteți încărca tipare suplimentare utilizând meniul panoului pop-up. Selectați numele unei biblioteci de tipare sau selectați Încărcare tipare și navigați la directorul care conține tiparele pe care doriți să le utilizați.

Istoric Restaurează suprafața selectată la o stare sau instantaneu al imaginii setat ca sursă în panoul Istoric.

Notă: *Dacă umpleți o imagine CMYK utilizând opțiunea Negru, Photoshop umple toate canalele cu negru 100%. Poate rezulta mai multă cerneală decât permite imprimanta. Pentru cele mai bune rezultate la umplerea unei imagini CMYK, utilizați opțiunea Plan frontal având culoarea setată la un negru corespunzător.*

5 Specificați modul de amestecare și opacitatea pentru vopsea. (Consultați “Lista modurilor de amestecare” la pagina 373).

6 Dacă lucrați într-un strat și nu doriți să umpleți numai suprafețele care conțin pixeli, selectați Păstrare transparență.

7 Faceți clic pe butonul OK pentru a aplica umplerea.

Pentru a aplica o umplere cu culoarea planului frontal numai în suprafeţele care conţin pixeli, apăsaţi Alt+Shift+Backspace (Windows) sau Option+Shift+Delete (Mac OS). Această opţiune păstrează transparenţa stratului. Pentru a aplica o umplere cu culoarea de fundal numai în suprafeţele care conţin pixeli, apăsaţi Ctrl+Shift+Backspace (Windows) sau Command+Shift+Delete (Mac OS).

Umplerea canavalei de lucru

1 Setaţi culoarea planului frontal pe care doriţi să o utilizaţi pentru canava.

2 Selectaţi instrumentul Găleată vopsea .

3 În bara de opţiuni, setaţi Umplere până la Plan frontal.

4 Menţineţi apăsată tasta Shift şi faceţi clic în canavaua de lucru.

Notă: *Pentru a umple canavaua de lucru, trebuie să vă aflaţi în modul Ecran complet şi să vizualizaţi meniurile.*

Umplerea unei selecţii cu un tipar

1 Selectaţi partea din imagine pe care doriţi să o umpleţi.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Editare > Umplere. În caseta de dialog Umplere, pentru Utilizare, selectaţi Tipar, selectaţi un tipar din panoul pop-up şi faceţi clic pe OK.

Dacă opţiunea Tipar este inactivă, trebuie să încărcaţi o bibliotecă de tipare pentru a putea selecta această opţiune.

- Selectaţi instrumentul Găleată vopsea . În bara de opţiuni, alegeţi Tipar din meniul pop-up Umplere şi selectaţi un tipar din panoul pop-up Tipar. Apoi faceţi apoi clic pentru a umple cu tiparul suprafaţa selectată.

Notă: *Puteţi încărca biblioteci de tipare suplimentare în panoul pop-up înainte de a efectua o selecţie. (Consultaţi "Gestionarea bibliotecilor de tipare şi a presetărilor" la pagina 385.)*

Conturarea unei selecţii sau a unui strat cu culoare

Puteţi utiliza comanda Contur pentru a picta un chenar colorat în jurul unei selecţii, traseu sau strat. Când creaţi un chenar în acest mod, el devine parte rasterizată a stratului curent.

Pentru a crea chenare de forme sau straturi care pot fi activate sau dezactivate ca acoperiri şi sunt cu anti-alias pentru a crea muchii şi colţuri cu muchii mai atenuate, utilizaţi efectul Conturare traseu, în locul comenzii Conturare. Consultaţi "Efecte şi stiluri de straturi" la pagina 321.

1 Selectaţi o culoare pentru planul frontal.

2 Selectaţi suprafaţa sau stratul pe care doriţi să-l conturaţi.

3 Selectaţi Editare > Conturare.

4 În caseta de dialog Conturare, specificaţi lăţimea chenarului cu muchii accentuate.

5 Pentru Locaţie, specificaţi dacă doriţi să plasaţi chenarul în interior, în exterior sau în centru peste limitele selecţiei sau ale stratului.

Notă: *În cazul în care conţinutul stratului umple toată imaginea, un contur aplicat în exteriorul stratului nu va fi vizibil.*

6 Specificaţi un mod opacitate şi de amestecare. (Consultaţi "Lista modurilor de amestecare" la pagina 373).

7 Dacă lucraţi într-un strat şi doriţi să conturaţi numai suprafeţele care conţin pixeli, selectaţi opţiunea Păstrare transparenţă. (Consultaţi "Blocarea straturilor" la pagina 312).

Conturarea unui traseu cu culoare

1. Selectați traseul în panoul Trasee.
2. Selectați Conturare traseu din meniul panoului.
3. În caseta de dialog Contur traseu, selectați un instrument pentru a contura traseul.
4. Pentru a simula tuşe cu mâna liberă, selectați Simulare presiune. Pentru a crea tuşe mai drepte şi mai omogene, debifați această opțiune.

Desenarea unui cerc sau a unui pătrat

Puteți desena un cerc sau un pătrat utilizând instrumentele Cadru de selecție eliptic sau dreptunghiular, apoi puteți adăuga o linie (denumită *contur*) cadrului de selecție al selecției. Conturarea unei selecții reprezintă un mod rapid de adăugare a unui chenar sau a unui cadru în jurul unui obiect. Puteți contura orice selecție pe care o creați, utilizând instrumentele de selectare.

1. În paleta Straturi, faceți clic pe butonul Strat nou pentru a crea un strat nou pentru cerc sau pătrat. Prin izolarea cercului sau pătratului pe propriul strat, acestea sunt mai uşor de utilizat.
2. Selectați instrumentul Cadru selecție eliptic sau instrumentul Cadru selecție dreptunghiular din caseta de instrumente.
3. Pentru a crea forma, trageți cu mouse-ul în fereastra documentului. Mențineți apăsată tasta Shift în timp ce trageți pentru a constrânge forma la un cerc sau la un pătrat.
4. Selectați Editare > Conturare.
5. În caseta de dialog Contur, tastați o valoare pentru Lățime şi apoi faceți clic pe specimenul de culoare pentru a afişa Alegere culoare Adobe.
6. În Alegere culoare Adobe, localizați gama de culori dorită, utilizând glisoarele triunghi de pe bara spectrului de culoare şi apoi faceți clic pe culoarea dorită din câmpul Culoare. Culoarea pe care o selectați este afişată în jumătatea de sus a specimenului de culoare. Culoarea inițială rămâne în jumătatea inferioară. Faceți clic pe OK.
7. Setați locația pentru conturare în relație cu cadrul de selecție, selectând În interior, Centru sau În exterior. Ajustați celelalte setări conform preferințelor şi faceți clic pe OK. Photoshop contureazā linia utilizând setările pentru culoare şi contur pe care le-ați setat.

Consultați şi

"Conturarea unei selecții sau a unui strat cu culoare" la pagina 383

Crearea şi gestionarea tiparelor

Despre tipare

Un tipar este o imagine care este repetată sau *în mozaic*, când o utilizați pentru a umple un strat sau o selecție. Photoshop dispune de o varietate de tipare presetate.

Puteți crea tipare noi şi le puteți salva în biblioteci pentru a le utiliza cu diferite instrumente şi comenzi. Tiparele presetate sunt afişate în panouri pop-up, în bara de opțiuni pentru instrumentele Găleată vopsea, Ştampilă tipar, Pensulă corecție şi Plasture, precum şi în caseta de dialog Stil strat. Puteți modifica modul de afişare a tiparelor în panourile pop-up, selectând o opțiune de afişare din meniul panoului pop-up. De asemenea, puteți gestiona tipare presetate, utilizând Manager Presetări.

Consultaţi şi

“Crearea şi utilizarea presetărilor pentru instrumente” la pagina 26

Definirea unei imagini ca tipar presetat

1 Utilizaţi instrumentul Contur selecţie dreptunghiular în oricare imagine deschisă pentru a selecta o suprafaţă pe care să o utilizaţi ca tipar. Conturul progresiv trebuie setat la 0 pixeli. Reţineţi că imaginile mari pot deveni greoaie.

2 Selectaţi Editare > Definire tipar.

3 Introduceţi un nume pentru tipar în caseta de dialog Nume tipar.

***Notă:** Dacă utilizaţi un tipar dintr-o imagine şi îl aplicaţi în alta, Photoshop converteşte modul de culoare.*

Photoshop dispune de un set de fişiere de formate Illustrator pe care le puteţi utiliza pentru a defini un tipar presetat. Deschideţi fişierul, selectaţi orice opţiune de randare şi apoi definiţi tiparul.

Gestionarea bibliotecilor de tipare şi a presetărilor

Vă puteţi păstra tiparele organizate în biblioteci, pe care le puteţi încărca sau elimina din panourile pop-up de tipare.

Încărcarea unei biblioteci de tipare

Selectaţi una din următoarele opţiuni din meniul panoului pop-up.

- Încărcare Tipare - pentru a adăuga o bibliotecă la lista curentă. Selectaţi fişierul bibliotecă pe care doriţi să-l utilizaţi şi faceţi clic pe Încărcare.
- Înlocuire Tipare - pentru a înlocui lista curentă cu o altă bibliotecă. Selectaţi fişierul bibliotecă pe care doriţi să-l utilizaţi şi faceţi clic pe Încărcare.
- Un fişier bibliotecă (afişat în partea inferioară a meniului panoului). Faceţi clic pe OK pentru a înlocui lista curentă sau faceţi clic pe Adăugare pentru a adăuga lista curentă.

Salvarea unui set de tipare presetate ca bibliotecă

1 Selectaţi Salvare tipare dintr-un meniu al panoului pop-up Tipar.

2 Selectaţi o locaţie pentru biblioteca de tipare, introduceţi un nume de fişier şi faceţi clic pe Salvare.

Puteţi salva biblioteca oriunde. Totuşi, dacă plasaţi fişierul bibliotecă în dosarul Presetări/Tipare din locaţia implicită, numele bibliotecii va fi afişat în partea de jos a meniurilor panoului pop-up Tipar după ce reporniţi Photoshop.

Revenirea la biblioteca de tipare prestabilită

❖ Selectaţi Resetare tipare dintr-un meniu al panoului pop-up Tipar. Puteţi fie să înlocuiţi lista curentă, fie să adăugaţi biblioteca prestabilită la lista curentă.

Dacă primiţi o presetare pentru instrumentul Ştampilă tipar care utilizează un tipar nedefinit sau dacă ştergeţi presetarea pe care o utilizaţi, resetând sau înlocuind biblioteca de tipare, pentru a redefini tiparul, selectaţi Tipar nou din meniul panoului pop-up.

Redenumirea unui tipar presetat

1 Selectaţi tiparul pe care doriţi să-l redenumiţi şi selectaţi Redenumire tipar din meniul panoului.

2 Introduceţi un nume nou pentru tipar şi faceţi clic pe OK.

Ştergerea unui tipar presetat

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi tiparul pe care doriţi să-l ştergeţi şi selectaţi Ştergere tipar din meniul panoului.
- Menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS), poziţionaţi cursorul deasupra unui tipar (cursorul se transformă în foarfece) şi faceţi clic.

Capitolul 12: Despre desen

Instrumentele de desen (penița și instrumentele pentru forme) vă permit să creați forme vectoriale. Puteți utiliza formele în cadrul straturilor pentru forme şi sub formă de trasee; de asemenea, puteţi crea forme care pot fi editate cu instrumentele pentru pictură. Instrumentele pentru desen vă oferă o modalitate facilă de a crea butoane, bare de navigare şi alte elemente utilizate în paginile web.

Desenarea elementelor de grafică vectorială

Desenarea formelor şi traseelor

Desenarea în Adobe Photoshop CS4 presupune crearea de forme şi trasee vectoriale. În Photoshop puteţi desena cu oricare dintre instrumentele pentru forme, cu instrumentul Peniţă sau cu instrumentul Peniţă liberă. Puteţi accesa opţiunile aferente fiecărui instrument din bara pentru opţiuni.

Înainte de a începe să desenaţi în Photoshop, trebuie să selectaţi un mod de desenare din bara de opţiuni. Modul selectat determină ceea ce veţi crea: o formă vectorială în propriul său strat, un traseu de lucru într-un strat existent sau o formă rasterizată într-un strat existent.

Formele vectoriale sunt linii şi curbe pe care le desenaţi utilizând instrumentele pentru forme sau peniţele. Formele vectoriale sunt independente de rezoluție - își mențin marginile netede atunci când sunt redimensionate, tipărite pe o imprimantă PostScript, salvate într-un fişier PDF sau importate într-o aplicaţie de grafică vectorială. Puteţi crea biblioteci de forme personalizate şi puteţi edita conturul vectorial al unei forme (denumit traseu), precum şi atributele acestuia (conturul, culoarea de umplere şi stilul).

Traseele sunt contururi vectoriale pe care le puteţi transforma în selecţii, le puteţi umple sau le puteţi contura cu culoare. Conturul vectorial al unei forme se numeşte traseu. Puteţi schimba cu uşurinţă forma unui traseu editându-i punctele de ancorare.

Un *traseu de lucru* este un traseu temporar care este afişat în panoul Trasee şi care defineşte conturul unei forme.

Puteţi utiliza traseele în diverse moduri:

- Puteţi utiliza un trase drept mască vectorială pentru a ascunde anumite zone ale stratului. (Consultaţi “Despre măştile de strat şi vectoriale” la pagina 343.)
- Puteţi converti un traseu într-o selecţie. (Consultaţi “Convertirea traseelor în chenare de selecţie” la pagina 409.)
- Puteţi umple sau contura un traseu cu o culoare. (Consultaţi “Umplerea traseelor cu culoare” la pagina 411.)

  Puteţi desemna un traseu salvat drept traseu de tăiere pentru a face parte dintr-o transparenţă de imagine, atunci când exportaţi imaginea într-o machetă de pagină sau într-o aplicaţie de editare vectorială. (Consultaţi “Crearea transparenţei utilizând traseele de tăiere pentru imagini” la pagina 503.)

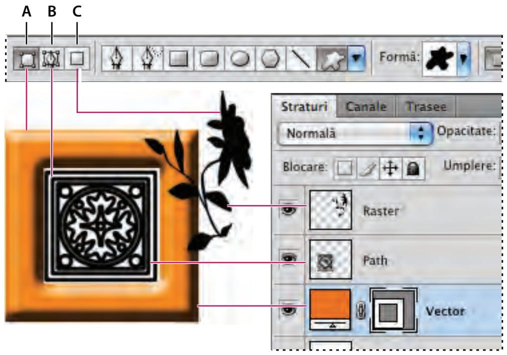
Moduri de desenare

Atunci când lucraţi cu instrumentele Formă sau Peniţă, puteţi desena în trei moduri diferite. Puteţi alege un mod selectând o pictogramă din bara de opţiuni, atunci când aveţi selectat un instrument Formă sau Peniţă.

Straturi de formă Determină crearea unei forme într-un strat separat. Puteţi utiliza instrumentele Formă sau instrumentele Peniţă pentru a crea straturi de formă. Deoarece pot fi mutate, redimensionate, aliniate şi distribuite cu uşurinţă, straturile de formă sunt ideale pentru realizarea elementelor grafice pentru pagini web. Puteţi desena forme multiple în acelaşi strat. Un strat de formă constă într-un strat de umplere care defineşte culoarea unei forme şi o mască vectorială legată care defineşte conturul vectorial al formei. Conturul vectorial al unei forme este un traseu care apare în panoul Trasee.

Trasee Determină desenarea unui traseu de lucru în stratul curent, pe care îl puteţi utiliza pentru a efectua o selecţie, pentru a crea o mască vectorială sau pentru a crea elemente grafice rasterizate, după umplere şi conturare (aşa cum aţi utiliza un instrument Pictură). Un traseu de lucru este temporar, în afara cazului în care îl salvaţi. Traseele apar în panoul Trasee.

Pixeli de umplere Determină pictarea directă într-un strat - ca şi în cazul instrumentelor de pictură. Atunci când lucraţi în acest mod, creaţi imagini raster, nu vectoriale. Când lucraţi cu forme, puteţi picta aşa cum aţi face-o cu orice imagine raster. Numai instrumentele Formă funcţionează în acest mod.



Opţiuni de desenare
A. *Straturi de formă* ***B.*** *Trasee* ***C.*** *Pixeli de umplere*

Desenarea formelor

Crearea unei forme într-un strat cu forme

1 Selectaţi un instrument Formă sau Peniţă. Asiguraţi-vă că butonul Straturi formă ☐ este selectat în bara de opţiuni.

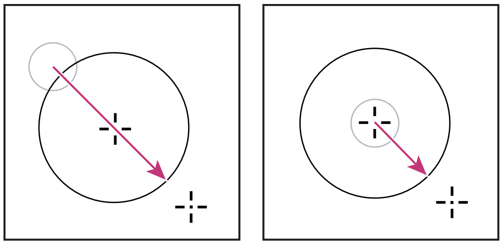
2 Pentru a selecta culoarea formei, faceţi clic pe specimenul de culoare din bara de opţiuni şi alegeţi o culoare din selectorul de culori.

3 (Opţional) Setaţi opţiunile instrumentului din bara de opţiuni. Faceţi clic pe săgeata inversată de lângă butoanele pentru forme pentru a vizualiza opţiunile suplimentare pentru fiecare instrument. (Consultaţi "Opţiuni pentru instrumentul Formă" la pagina 391.)

4 (Opţional) Pentru a aplica un stil formei, selectaţi un stil de presetare din meniul pop-up Stil, din bara de opţiuni. (Consultaţi "Aplicarea stilurilor presetate" la pagina 322).

5 Trageţi cursorul în imagine pentru a desena o formă:

- Pentru a reduce un dreptunghi sau un dreptunghi rotunjit la proporţiile unui pătrat, o elipsă la un cerc sau un unghi la un multiplu de 45 de grade, ţineţi apăsată tasta Shift.
- Pentru a desena începând din centru spre exterior, poziţionaţi cursorul în locul unde doriţi să se afle centrul formei, apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS), apoi trageţi în diagonală spre oricare dintre colţuri, până când forma atinge dimensiunea dorită.



Desenarea începând din colţ (stânga) şi din centru (dreapta)

Notă: *Desenarea dinspre centru spre exterior reprezintă comportamentul prestabilit al instrumentului Stea în Illustrator şi al instrumentului Poligon, în Illustrator şi Photoshop.*

Consultaţi şi

"Editarea formelor" la pagina 391

"Galeria de instrumente pentru desen şi introducerea textului" la pagina 22

Desenarea mai multor forme într-un strat

Puteţi desena forme separate într-un strat sau puteţi utiliza opţiunile Adăugare, Scădere, Intersectare sau Excludere pentru a modifica forma curentă dintr-un strat.

1 Selectaţi stratul în care doriţi să adăugaţi forme.

2 Selectaţi un instrument de desen şi setaţi opţiunile specifice instrumentului (consultaţi "Opţiuni pentru instrumentul Formă" la pagina 391).

3 Selectaţi una dintre următoarele opţiuni din bara de opţiuni:

Adăugare la suprafaţă formă Se adaugă o suprafaţă nouă la formele sau traseele existente.

Scădere din suprafaţă formă Elimină suprafaţa de suprapunere din formele sau traseele existente.

Intersectare suprafeţe formă Restricţionează suprafaţa la intersecţia dintre suprafaţa nouă şi cea a formelor sau traseelor existente.

Excludere suprafeţe formă suprapuse Exclude suprafaţa de suprapunere din zonele consolidate noi şi existente.

4 Desenarea în imagine. Puteţi comuta cu uşurinţă între instrumentele de desen făcând clic pe butonul instrumentului dorit din bara de opţiuni.

Consultaţi şi

"Editarea formelor" la pagina 391

Desenarea unei forme de roată

Puteţi decupa o formă dintr-o formă existentă, astfel încât straturile de dedesubt să fie vizibile. Această procedură vă arată cum puteţi crea o formă de covrig, dar puteţi utiliza conceptul cu orice combinaţie de instrumente Formă, inclusiv cu formele personalizate.

1 Selectaţi instrumentul Elipsă din caseta cu instrumente. Acesta poate fi ascuns de unul dintre celelalte instrumente Formă sau de instrumentul Linie .

2 Faceţi clic pe butonul Strat formă din bara de opţiuni din partea superioară a suprafeţei de lucru.

3 Pentru a crea forma, trageți cursorul mouse-ului în fereastra documentului. Mențineți apăsată tasta Shift în timp ce trageți pentru a reduce forma la un cerc sau la un pătrat.

4 Selectați butonul Scădere din suprafață formă din bara de opțiuni.

5 Trageți cursorul în forma nouă pentru a crea decuparea. La eliberarea mouse-ului, veți vedea imaginea de dedesubtul noii forme.

6 Pentru a repoziționa una dintre forme, faceți clic pe instrumentul Selecție traseu din caseta de instrumente (acesta poate fi ascuns de instrumentul Selecție directă), apoi selectați traseul. Trageți forma la noua sa locație sau utilizați tastele săgeți de pe tastatură pentru a deplasa forma pixel cu pixel.

Faceți Shift-clic pentru a selecta mai multe trasee.

Consultați şi

“Crearea unei forme într-un strat cu forme” la pagina 388

Desenarea unei forme personalizate

Puteți desena forme personalizate utilizând formele din panoul pop-up Formă personalizată sau puteți salva o formă (sau un traseu) pentru a o utiliza drept formă personalizată.

1 Selectați instrumentul Formă Personalizată .

2 Selectați o formă din panoul pop-up Formă personalizată din bara de opțiuni.

Dacă nu găsiți forma dorită în panou, faceți clic pe săgeata din colțul din dreapta sus al panoului şi selectați categoria de forme dorită. Atunci când vi se solicită să înlocuiți formele curente, faceți clic pe Înlocuire pentru a vizualiza numai formele din noua categorie sau pe Adăugare pentru a adăuga formele din noua categorie la cele deja afişate.

3 Trageți cursorul în imagine pentru a desena o formă:

Salvarea unei forme sau unui traseu ca formă personalizată

1 În panoul Trasee, selectați o cale - o mască vectorială pentru un strat formă, un traseu de lucru sau un traseu salvat.

2 Selectați Editare > Definire formă personalizată şi introduceți un nume pentru noua formă personalizată în caseta de dialog Nume formă. Noua formă va apărea în panoul pop-up Formă.

3 Pentru a salva noua formă personalizată ca parte dintr-o nouă bibliotecă, selectați Salvare forme din meniul panoului pop-up.

Consultați şi

“Utilizarea Managerului Presetări” la pagina 42

Crearea unei forme rasterizate

Atunci când creați o formă rasterizată, desenați o formă vectorială, o rasterizați şi o umpleți cu culoarea de prim-plan. Nu puteți edita o formă rasterizată ca obiect vectorial. Formele rasterizate sunt create cu culoarea de prim-plan curentă.

1 Selectați un strat. Nu puteți crea o formă rasterizată într-un strat vectorial (de exemplu, un strat text).

2 Selectați un instrument Formă şi faceți clic pe butonul Umplere pixeli din bara de opțiuni.

3 Setați următoarele opțiuni în bara de opțiuni:

Mod Controlează modul în care forma va afecta pixelii existenți din imagine. (Consultați “Lista modurilor de amestecare” la pagina 373.)

Opacitate Determină în ce măsură noua formă va acoperi sau va permite vizualizarea pixelilor de dedesubtul său. O formă cu opacitate de 1% este afişată aproape transparentă, în timp ce una cu opacitate de 100% este complet opacă.

Antialias Netezeşte şi amestecă pixelii de pe margine cu pixelii înconjurători.

4 Setarea opțiunilor suplimentare specifice instrumentelor. Consultați “Opțiuni pentru instrumentul Formă” la pagina 391.

5 Desenați forma.

Editarea formelor

O formă este un strat de umplere legat de o mască vectorială. Puteți schimba cu uşurință umplerea la o altă culoare, un degrade sau un tipar, editând stratul de umplere al formei. De asemenea, puteți edita masca vectorială a formei, modificând conturul vectorial şi aplicând un stil stratului.

- Pentru a modifica culoarea unei forme, faceți dublu clic pe miniatura stratului formei din panoul Straturi şi selectați altă culoare utilizând instrumentul Alegere culoare.
- Pentru a umple o formă cu un degrade sau un tipar, selectați stratul formei din panoul Straturi şi selectați Strat > Stil strat > Acoperire degrade şi setați opțiunile degradeului.
- Pentru a umple o formă cu un degrade sau un tipar, selectați stratul formei din panoul Straturi şi selectați Strat > Stil strat > Acoperire tipar şi setați opțiunile tiparului.
- Pentru a modifica conturul unei forme, faceți clic pe miniatura măştii vectoriale a stratului din panoul Straturi sau panoul Trasee. Apoi modificați forma, utilizând Selecție directă şi instrumentele Peniță.
- Pentru a muta o formă fără a-i schimba dimensiunea sau proporțiile, mențineți apăsată tasta Space în timp ce trageți forma.

Consultați şi

“Ajustarea componentelor traseului” la pagina 405

“Despre straturile de ajustare şi de umplere” la pagina 330

“Transformarea liberă” la pagina 233

Opțiuni pentru instrumentul Formă

Selectarea unui instrument Formă determină modificarea opțiunilor disponibile din bara Opțiuni. Pentru a accesa opțiunile pentru instrumentul Formă, faceți clic pe săgeata inversată alăturată butonului Formă din bara pentru opțiuni.

Vârfuri de săgeată - Început şi sfârşit Adaugă vârfuri de săgeată unei linii. Selectați instrumentul Linie şi apoi butonul Început pentru a adăuga o săgeată la începutul liniei; selectați Sfârşit pentru a adăuga o săgeată la sfârşitul liniei. Selectați ambele opțiuni pentru a adăuga săgeți la ambele capete. Opțiunile pentru formă apar în casete de dialog pop-up. Introduceți valori pentru lățime şi lungime pentru a specifica proporțiile vârfului de săgeată, ca procentaj din lățimea liniei (între 10% şi 1000% pentru lățime şi între 10% şi 5000% pentru lungime). Introduceți o valoare pentru concavitatea vârfului de săgeată (de la –50% la +50%). Valoarea concavității defineşte valoarea curburii din cea mai lată parte a vârfului de săgeată, acolo unde vârful de săgeată întâlneşte linia.

Notă: *De asemenea, puteți edita direct vârful de săgeată, utilizând selecția vectorială şi instrumentele de desen.*

Cerc Reduce o elipsă la un cerc

Proporții definite Randează o formă personalizată pe baza proporțiilor la care a fost creată.

Dimensiune definită Randează o formă personalizată pe baza dimensiunii la care a fost creată.

Dimensiune fixă Randează un dreptunghi, un dreptunghi rotunjit, o elipsă sau o formă personalizată ca formă fixă, pe baza valorilor introduse în casetele text Lățime și Înălțime.

De la centru Randează un dreptunghi, un dreptunghi rotunjit, o elipsă sau o formă personalizată începând din centru.

Indentare laterale după Randează un poligon ca stea. Introduceți un procentaj în caseta text pentru a specifica porțiunea din raza stelei acoperită de puncte. O setare de 50% creează puncte care reprezintă jumătate din raza totală a stelei. O valoare mai mare creează puncte mai ascuțite, mai subțiri. O valoare mai mică creează puncte mai mari.

Proporțional Randează un dreptunghi, un dreptunghi rotunjit sau o elipsă ca o formă proporțională, pe baza valorilor introduse în casetele text Lățime și Înălțime.

Rază Pentru dreptunghiuri rotunjite, specifică raza colțului. Pentru poligoane, specifică distanța de la centrul poligonului la punctele exterioare.

Laturi Specifică numărul de laturi dintr-un poligon.

Netezire colțuri sau Netezire indenturi Randează un poligon cu colțuri sau indenturi netede.

Ajustare la pixeli Ajustează marginile unui dreptunghi sau dreptunghi rotunjit la marginile pixelilor.

Pătrat Reduce un dreptunghi sau dreptunghi rotunjit la proporțiile unui pătrat.

Neconstrâns Vă permite să setați lățimea și înălțimea unui dreptunghi, dreptunghi rotunjit, elipsă sau formă personalizată prin tragere.

Grosime Determină grosimea liniei, în pixeli.

Desenarea cu instrumentele Peniță

Despre instrumentele Peniță

Photoshop vă pune la dispoziție numeroase instrumente peniță. Instrumentul Peniță standard desenează cu cea mai mare precizie. Instrumentul Peniță liberă desenează trasee ca și cum ați desena cu creionul pe hârtie. Opțiunea Peniță magnetică vă permite să desenați un traseu care să se ajusteze la marginile suprafeței definite din imagine. Puteți utiliza instrumentele Peniță împreună cu instrumentele Formă pentru a crea forme complexe. Atunci când utilizați instrumentul standard Peniță, următoarele opțiuni sunt disponibile în bara de opțiuni:

- Adăugare/Ștergere automată - vă permite să adăugați un punct de ancorare atunci când faceți clic pe un segment de linie sau să ștergeți un punct de ancorare, atunci când faceți clic pe el.
- Bandă de cauciuc vă permite să previzualizați segmente de traseu când deplasați cursorul între clicuri.

Înainte de a desena cu instrumentul Peniță, puteți crea un traseu nou în panoul Trasee, pentru a salva automat traseul de lucru drept traseu denumit.

Pentru informații suplimentare despre modurile în care puteți desena cu instrumentele Peniță, consultați “Moduri de desenare” la pagina 387.

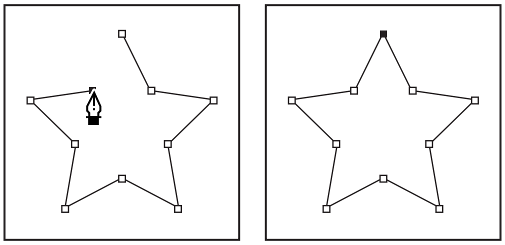
Consultați şi

“Segmente, componente şi puncte de traseu” la pagina 401

“Crearea unui traseu de lucru nou” la pagina 399

Trasarea segmentelor de dreaptă cu instrumentul Peniță

Cel mai simplu traseu pe care-l puteți desena cu instrumentul Peniță este o linie dreaptă, realizată făcând clic pe instrumentul Peniță, pentru a crea două puncte de ancorare. Continuând să faceți clic, creați un traseu format din segmente de dreaptă conectate prin puncte de cotitură.



Dacă faceți clic pe instrumentul Peniță, se creează segmente de dreaptă.

1. Selectați instrumentul Peniță.
2. Poziționați instrumentul Peniță în locul din care doriți să înceapă segmentul de dreaptă şi faceți clic pentru a defini primul punct de ancorare (nu trageți).

***Notă:** Primul segment pe care-l desenați nu va fi vizibil până când nu faceți clic pe un al doilea punct de ancorare. (Selectați opțiunea Bandă de cauciuc din Photoshop, pentru a previzualiza segmentele traseului). De asemenea, dacă apar linii directoare, înseamnă că ați tras accidental instrumentul Peniță; selectați Editare > Anulare şi faceți clic din nou.*

3. Faceți clic din nou în locul în care doriți să se termine segmentul (Faceți Shift-clic pentru a limita unghiul segmentului la multiplu de 45°).
4. Continuați să faceți clic pentru a seta puncte de ancorare pentru segmente de dreaptă suplimentare.

Ultimul punct de ancorare adăugat apare sub forma unui pătrat solid, care indică faptul că acesta este selectat. Punctele de ancorare definite anterior devin goale şi sunt deselectate pe măsură ce adăugați alte puncte de ancorare.

5. Finalizați traseul efectuând una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a închide traseul, poziționați instrumentul Peniță peste primul punct de ancorare (gol). Un cerc mic apare în dreptul cursorului instrumentului Peniță când acesta este poziționat corect. Faceți clic sau trageți pentru a închide traseul.

***Notă:** De asemenea, pentru a închide un traseu în InDesign puteți să selectați obiectul, apoi comanda Obiect > Trasee > Închidere traseu.*

- Pentru a lăsa traseul deschis, faceți Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) în orice loc, departe de toate obiectele.

De asemenea, pentru a lăsa traseul deschis, puteți să selectați un alt instrument sau să alegeți Selectare > Deselectare în Illustrator sau Editare > Deselectare globală în InDesign.

Trasarea curbelor cu instrumentul Peniță

Creați o curbă prin adăugarea unui punct de ancorare în locul în care o curbă își schimbă direcția şi prin tragerea liniilor directoare care modelează curba. Lungimea şi panta liniilor directoare determină forma curbei.

Curbele sunt mai uşor de editat, iar sistemul dvs. poate să le afişeze şi să le tipărească mai rapid, dacă le desenaţi utilizând cât mai puţine puncte de ancorare. Utilizarea unui număr prea mare de puncte poate genera inclusiv protuberanţe nedorite într-o curbă. În schimb, desenaţi punctele de ancorare la distanţă şi exersaţi modelarea curbelor prin ajustarea lungimii şi a unghiurilor liniilor directoare.

1 Selectaţi instrumentul Peniţă.

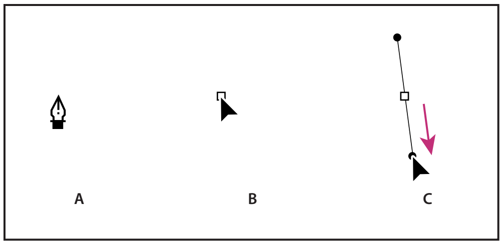
2 Poziţionaţi instrumentul Peniţă în locul din care doriţi să înceapă curba şi menţineţi apăsat butonul mouse-ului.

Apare primul punct de ancorare, iar cursorul instrumentului Peniţă se transformă într-un vârf de săgeată. (În Photoshop, cursorul se transformă numai după ce începeţi să trageţi).

3 Trageţi pentru a stabili panta segmentului de curbă pe care-l creaţi, apoi eliberaţi butonul mouse-ului.

În general, extindeţi linia directoare cu circa o treime din distanţa până la următorul punct de ancorare pe care intenţionaţi să-l desenaţi. (Puteţi să ajustaţi ulterior una sau ambele laturi ale liniei directoare).

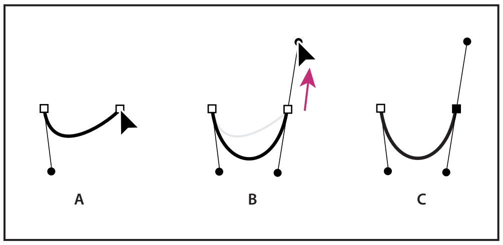
Menţineţi apăsată tasta Shift pentru a limita instrumentul la multipli de 45°.



Desenarea primului punct dintr-o curbă
A. *Poziţionarea instrumentului Peniţă* ***B.*** *Începerea tragerii (cu butonul mouse-ului apăsat)* ***C.*** *Tragerea pentru extinderea liniilor directoare*

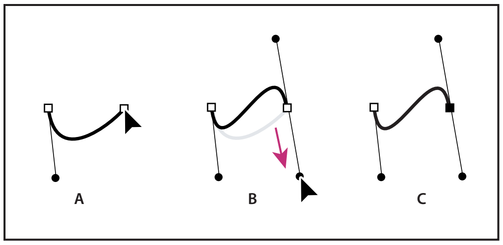
4 Poziţionaţi instrumentul Peniţă în locul în care doriţi să se termine segmentul de curbă şi efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a crea o curbă în formă de C, trageţi în direcţia opusă liniei directoare anterioare. Apoi eliberaţi butonul mouse-ului.



Desenarea celui de-al doilea punct dintr-o curbă
A. *Începerea tragerii celui de-al doilea punct de netezire* ***B.*** *Tragerea în sens opus liniei directoare anterioare, crearea unei curbe în formă de C* ***C.*** *Rezultatul după eliberarea butonului mouse-ului*

- Pentru a crea o curbă în formă de S, trageţi în aceeaşi direcţie cu linia directoare anterioară. Apoi eliberaţi butonul mouse-ului.



Desenarea unei curbe în formă de S
***A.** Începerea tragerii noului punct de netezire* ***B.** Tragerea în aceeaşi direcţie cu linia directoare anterioară, crearea unei curbe în formă de S*
***C.** Rezultatul după eliberarea butonului mouse-ului*

(Numai Photoshop) Pentru a schimba brusc direcţia curbei, eliberaţi butonul mouse-ului, apoi trageţi punctul director în direcţia curbei, menţinând apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS). Eliberaţi tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi butonul mouse-ului, repoziţionaţi cursorul în locul în care doriţi să se termine segmentul şi trageţi în direcţia opusă pentru a finaliza segmentul de curbă.

5 Continuaţi să trageţi instrumentul Peniţă din diferite locaţii pentru a crea o serie de curbe netede. Reţineţi că plasaţi puncte de ancorare la începutul şi la sfârşitul fiecărei curbe, nu în vârful acesteia.

Trageţi liniile directoare, menţinând apăsata tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS), pentru a întrerupe liniile directoare ale unui punct de ancorare.

6 Finalizaţi traseul efectuând una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a închide traseul, poziţionaţi instrumentul Peniţă peste primul punct de ancorare (gol). Un cerc mic apare în dreptul cursorului instrumentului Peniţă când acesta este poziţionat corect. Faceţi clic sau trageţi pentru a închide traseul.

***Notă:** De asemenea, pentru a închide un traseu în InDesign puteţi să selectaţi obiectul, apoi comanda Obiect > Trasee > Închidere traseu.*

- Pentru a lăsa traseul deschis, faceţi Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) în orice loc, departe de toate obiectele.

De asemenea, pentru a lăsa traseul deschis, puteţi să selectaţi un alt instrument sau să alegeţi Selectare > Deselectare în Illustrator sau Editare > Deselectare globală în InDesign.

Pentru un clip video referitor la utilizarea instrumentului Peniţă în Illustrator, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0037.

Finalizarea desenării unui traseu

❖ Finalizaţi un traseu utilizând una dintre următoarele metode:

- Pentru a închide un traseu, poziţionaţi instrumentul Peniţă peste primul punct de ancorare (gol). Un cerc mic apare în dreptul cursorului instrumentului Peniţă când acesta este poziţionat corect. Faceţi clic sau trageţi pentru a închide traseul.

***Notă:** De asemenea, pentru a închide un traseu în InDesign puteţi să selectaţi obiectul, apoi comanda Obiect > Trasee > Închidere traseu.*

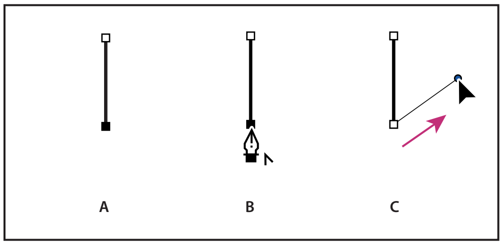
- Pentru a lăsa deschis un traseu, faceţi Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) în orice loc, departe de toate obiectele.

De asemenea, pentru a lăsa traseul deschis, puteţi să selectaţi un alt instrument sau să alegeţi Selectare > Deselectare în Illustrator sau Editare > Deselectare globală în InDesign.

Trasarea liniilor drepte, urmate de curbe

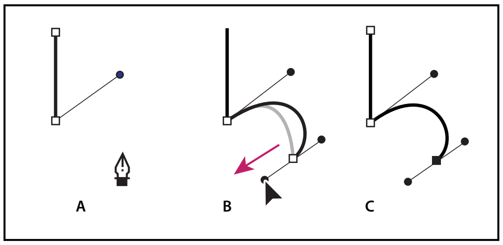
1 Utilizând instrumentul Peniță, faceți clic pe punctele de colț în două locuri pentru a crea un segment de dreaptă.

2 Poziționați instrumentul Peniță peste punctul final selectat. În Illustrator și InDesign, o pictogramă pentru conversia punctului apare în dreptul instrumentului Peniță când acesta este poziționat corect (În Photoshop, o linie diagonală mică sau un slash apare în dreptul instrumentului Peniță). Pentru a stabili panta segmentului de curbă pe care-l veți crea, faceți clic pe punctul de ancorare și trageți linia directoare care apare.



Desenarea unui segment de dreaptă, urmat de un segment de curbă (partea 1)
***A.** Segment de dreaptă finalizat **B.** Poziționarea instrumentului Peniță peste punctul final (pictograma pentru conversia punctului apare numai în Illustrator și InDesign) **C.** Tragerea punctului director*

3 Poziționați penița în locul în care doriți să creați următorul punct de ancorare; apoi faceți clic (și trageți, dacă doriți) pe noul punct de ancorare, pentru a finaliza curba.



Desenarea unui segment de dreaptă, urmat de un segment de curbă (partea a 2-a)
***A.** Poziționarea instrumentului Peniță **B.** Tragerea liniei directoare **C.** Noul segment de curbă finalizat*

Trasarea curbelor, urmate de linii drepte

1 Utilizând instrumentul Peniță, trageți pentru a crea primul punct de netezire al segmentului curbat, apoi eliberați butonul mouse-ului.

2 Repoziționați instrumentul Peniță acolo unde doriți să se termine segmentul curbat, trageți pentru a completa curba și eliberați butonul mouse-ului.

3 Selectați instrumentul Conversie punct din caseta cu instrumente, apoi faceți clic pe punctul final selectat pentru a-l converti din punct de netezire în punct de cotitură.

Apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pentru a modifica temporar instrumentul Peniță în instrument Conversie punct.

4 Selectați instrumentul Peniță din caseta cu instrumente, poziționați instrumentul Peniță acolo unde doriți să se termine segmentul de dreaptă și faceți clic pentru a finaliza segmentul de dreaptă.

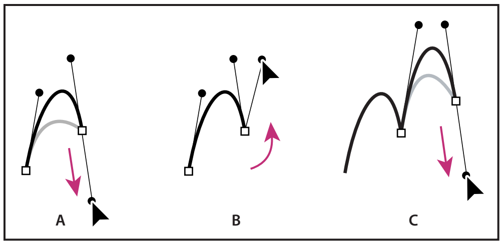
Desenarea a două segmente de curbă conectate printr-un colț

1 Utilizând instrumentul Peniță, trageți pentru a crea primul punct de netezire al unui segment de curbă.

2 Repoziționați instrumentul Peniță și trageți pentru a crea o curbă cu un al doilea punct de netezire; apoi mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți linia directoare spre capătul opus al acesteia, pentru a seta panta următoarei curbe. Eliberați tasta și butonul mouse-ului.

Acest proces convertește punctul de netezire într-un punct de cotitură, prin divizarea liniilor directoare.

3 Repoziționați instrumentul Peniță în locul în care doriți să se termine al doilea segment de curbă și trageți de un nou punct de netezire, pentru a finaliza al doilea segment de curbă.



Desenarea a două curbe
A. *Tragerea de un nou punct de netezire* ***B.*** *Apăsarea tastei Alt/Option pentru a diviza liniile directoare în timpul tragerii și rotirea liniei directoare în sus* ***C.*** *Rezultatul după repoziționarea și tragerea de trei ori*

Desenarea cu instrumentul Peniță liberă

Instrumentul Peniță liberă vă permite să desenați ca și cum ați desena cu un creion pe hârtie. Punctele de ancorare sunt adăugate automat, pe măsură ce desenați. Nu puteți determina locurile unde sunt poziționate punctele, dar le puteți ajusta după finalizarea traseului. Pentru a desena cu o precizie mai mare, utilizați instrumentul Peniță.

1 Selectați instrumentul Peniță Liberă .

2 Pentru a stabili cât de sensibil este traseul final la mișcarea mouse-ului sau stiloului, faceți clic pe săgeata inversată de lângă butoanele Formă din bara de opțiuni, și introduceți o valoare între 0,5 și 10,0 pixeli pentru Potrivire curbă. O valoare mai mare creează un traseu mai simplu, cu mai puține puncte de ancorare.

3 Trageți cursorul în imagine. Pe măsură ce trageți, va rămâne un traseu în urma cursorului. Când eliberați mouse-ul, se va crea un traseu de lucru.

4 Pentru a continua traseul liber existent, poziționați cursorul Peniță deasupra punctului final al traseului și trageți.

5 Pentru a finaliza traseul, eliberați mouse-ul. Pentru a crea un traseu închis, trageți linia la punctul inițial al traseului (va apărea un cerc alături de cursor, atunci când este aliniat).

Consultați și

“Segmente, componente și puncte de traseu” la pagina 401

Desenarea utilizând opțiunile Peniță magnetică

Penița magnetică este o opțiune a instrumentului Peniță liberă, care vă permite să trageți un traseu care să se ajusteze în funcție de marginile unei suprafețe definite din imagine. Puteți defini intervalul și sensibilitatea comportamentului de ajustare a poziției, precum și complexitatea traseului rezultat. Instrumentele Peniță magnetică și Lasou magnetic dispun de numeroase opțiuni similare.

1 Pentru a converti instrumentul Peniță Liberă în Peniță magnetică , selectați opțiunea Magnetic din bara de opțiuni sau faceți clic pe săgeata cu vârful în jos de lângă butonul Formă din bara de opțiuni, bifați Magnetic și setați următoarele opțiuni:

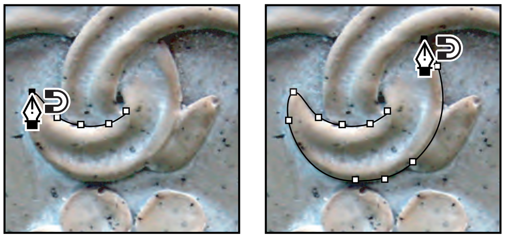
- Pentru lățime, introduceți o valoare între 1 și 256 de pixeli. Instrumentul Peniță magnetică detectează muchiile numai în limita distanței specificate de la cursor.

- Pentru Contrast, introduceți un procentaj între 1 şi 100 pentru a specifica contrastul necesar între pixelii zonei care va fi considerată drept muchie. Utilizați o valoare mai mare pentru imaginile cu contrast scăzut.
- Pentru frecvență, introduceți o valoare între 0 şi 100 pentru a specifica rata cu care instrumentul Peniță setează puncte de ancorare. O valoare mai mare ancorează mai rapid traseul.
- Dacă lucrați cu o tabletă cu stilou, selectați sau deselectați opțiunea Presiune peniță. Când opțiunea este selectată, creşterea presiunii peniței micşorează lățimea muchiei.

2 Faceți clic în imagine pentru a seta primul punct de fixare.

3 Pentru a desena un segment liber, mutați cursorul sau trageți de-a lungul muchiei pe care doriți să o urmați.

Cel mai recent segment al limitei rămâne activ. Pe măsură ce mutați cursorul, segmentul activ se ajustează la marginea cea mai pregnantă din imagine, conectând cursorul cu ultimul punct de fixare. Periodic, instrumentul Peniță magnetică adaugă puncte de fixare la chenar pentru a ancora segmentele anterioare.



Faceți clic pentru a adăuga puncte de fixare şi a continua urmărirea.

4 În cazul în care chenarul nu se ajustează la muchia dorită, faceți clic o dată pentru a adăuga manual un punct de fixare şi a împiedica mutarea chenarului. Continuați să trasați muchia şi adăugați puncte de fixare după cum este necesar. Dacă greşiți, apăsați tasta Delete pentru a şterge ultimul punct de fixare.

5 Pentru a modifica dinamic proprietățile peniței magnetice, efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Apăsați tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageți cursorul pentru a desena un traseu liber.
- Faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pentru a desena segmente de dreaptă.
- Faceți clic pe tasta Paranteză pătrată deschisă ([) pentru a reduce lățimea peniței magnetice cu 1 pixel; apăsați tasta Paranteză pătrată închisă (]) pentru a creşte lățimea peniței cu 1 pixel.

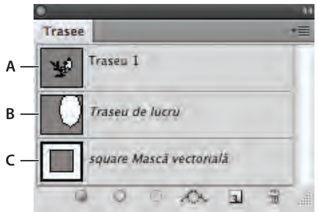
6 Finalizarea traseului:

- Apăsați tasta Enter (Windows) sau Return (Mac OS) pentru a termina un traseu deschis.
- Faceți clic dublu pentru a închide traseul cu un segment magnetic.
- Pentru a închide traseul cu un segment drept, țineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceți dublu clic.

Gestionarea traseelor

Prezentare generală a panoului Trasee

Panoul Trasee (Fereastră > Trasee) listează numele şi miniatura fiecărui traseu salvat, ale traseului curent şi ale măştii vectoriale curente. Dezactivarea miniaturilor poate mări performanțele. Pentru a vizualiza un traseu, trebuie să îl selectați mai întâi în panoul Trasee.



Panoul Trasee
***A.** Traseu salvat* ***B.** Traseu de lucru temporar* ***C.** Traseu mască vectorială (apare numai când este selectat un strat de formă)*

Selectarea unui traseu

❖ Faceţi clic pe numele traseului în panoul Trasee. Nu puteţi selecta decât câte un singur traseu.

Deselectarea unui traseu

❖ Faceţi clic într-o zonă goală a panoului Trasee sau apăsaţi pe Esc.

Modificarea dimensiunilor miniaturilor traseelor

Selectaţi Opţiuni panou din meniul panoului Trasee şi selectaţi o mărime sau selectaţi Fără pentru a dezactiva afişarea miniaturilor.

Modificarea ordinii de suprapunere a unui traseu

❖ Selectaţi traseul din panoul Trasee şi trageţi-l mai sus sau mai jos. Când va apărea o linie neagră mai groasă la locaţia dorită, eliberaţi butonul mouse-ului.

***Notă:** Nu puteţi modifica ordinea măştilor vectoriale sau a traseelor de lucru din panoul Trasee.*

Crearea unui traseu nou în panoul Trasee

- Pentru a crea un traseu fără a-l denumi, faceţi clic pe butonul Creare traseu nou din partea inferioară a panoului Trasee.
- Pentru a crea şi a denumi un traseu, asiguraţi-vă că nu este selectat niciun traseu de lucru. Selectaţi Traseu nou din meniul panoului Trasee sau faceţi Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe butonul Traseu nou din partea inferioară a panoului. Introduceţi un nume pentru traseu în caseta de dialog Traseu nou, apoi faceţi clic pe OK.

Crearea unui traseu de lucru nou

1. Selectaţi un instrument Formă sau Peniţă, apoi faceţi clic pe butonul Trasee din bara de opţiuni.
2. Setaţi opţiunile specifice instrumentului şi desenaţi traseul. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi “Opţiuni pentru instrumentul Formă” la pagina 391 şi “Despre instrumentele Peniţă” la pagina 392.
3. Desenaţi componentele suplimentare ale traseului, dacă este cazul. Puteţi comuta cu uşurinţă între instrumentele de desen făcând clic pe butonul instrumentului dorit din bara de opţiuni. Selectaţi o opţiune pentru suprafaţa traseului, pentru a determina modul în care se intersectează componentele suprapuse ale traseului:

Adăugare la suprafaţă traseu Adaugă suprafaţa nouă la suprafeţele de suprapunere ale traseului.

Scădere din suprafaţă traseu Elimină suprafaţa nouă din suprafaţa de suprapunere a traseului.

Intersectare suprafeţe traseu Restricţionează traseul la intersecţia dintre suprafaţa nouă şi cea existentă.

Excludere suprafeţe traseu suprapuse Exclude zona de suprapunere din traseul consolidat.

Atunci când desenaţi cu un instrument Formă, menţineţi apăsată tasta Shift pentru a selecta temporar opţiunea Adăugare la zona traseului; menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pentru a selecta temporar opţiunea Scădere din suprafaţa traseului.

Gestionarea traseelor

Când utilizaţi un instrument Peniţă sau Formă pentru a crea un traseu de lucru, noul traseu va apărea ca traseu de lucru în panoul Trasee. Traseul de lucru este temporar; trebuie să îl salvaţi pentru a evita pierderea conţinutului. Dacă deselectaţi traseul de lucru fără a-l salva şi începeţi din nou să desenaţi, un nou traseu îl va înlocui pe cel existent.

Când utilizaţi un instrument Peniţă sau Formă pentru a crea un strat de formă nou, noul traseu va apărea ca mască vectorială în panoul Trasee. Măştile vectoriale sunt legate la stratul părinte; trebuie să selectaţi stratul părinte din panoul Straturi pentru ca masca vectorială să apară în panoul Trasee. Puteţi să eliminaţi masca vectorială dintr-un strat şi să convertiţi o mască vectorială într-o mască rasterizată. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi “Adăugarea şi editarea măştilor vectoriale” la pagina 347.

Traseele salvate cu o imagine vor apărea atunci când deschideţi din nou imaginea. În Windows, formatele JPEG, JPEG 2000, DCS, EPS, PDF şi TIFF acceptă trasee în Photoshop. În Mac OS, toate formatele de fişiere disponibile acceptă trasee.

***Notă:** Traseele în alte formate decât cele menţionate aici nu sunt păstrate la transferul din Mac OS în Windows şi înapoi în Mac OS,*

Salvarea unui traseu de lucru

- Pentru a salva fără a redenumi, trageţi numele *traseului* pe butonul Traseu nou din partea inferioară a panoului Trasee.
- Pentru a salva şi a redenumi, selectaţi Salvare traseu din meniul panoului Trasee, introduceţi un nume de traseu nou în caseta de dialog Salvare traseu şi faceţi clic pe OK.

Redenumirea unui traseu salvat

❖ Faceţi clic dublu pe numele traseului în panoul Trasee, introduceţi un nume nou şi apăsaţi Enter (Windows) sau Return (Mac OS).

Ştergerea unui traseu

1. Faceţi clic pe numele traseului în panoul Trasee.
2. Efectuaţi una din următoarele acţiuni:

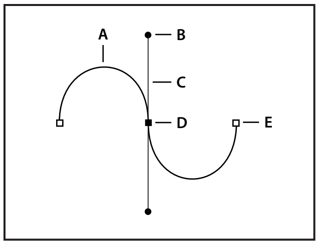
- Trageţi traseul pe pictograma Ştergere din partea inferioară a panoului Trasee
- Selectaţi Ştergere traseu din meniul panoului Trasee.
- Faceţi clic pe pictograma Ştergere partea inferioară a panoului Trasee, apoi faceţi clic pe Da.

Pentru a şterge un traseu fără a vi se solicita confirmarea, faceţi Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe pictograma Ştergere din partea inferioară a panoului Trasee.

Editarea traseelor

Segmente, componente şi puncte de traseu

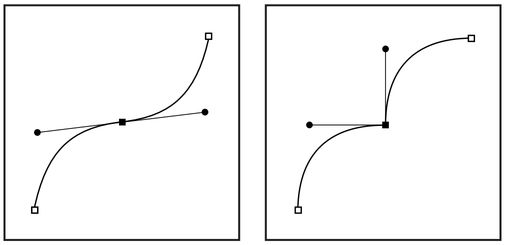
Un traseu constă dintr-unul sau mai multe segmente drepte sau curbe. *Punctele de ancorare* marchează punctele finale ale segmentelor traseului. În cazul segmentelor curbe, fiecare punct de ancorare selectat afişează una sau două *linii directoare*, care se termină cu *puncte directoare*. Poziţiile liniilor şi punctelor directoare determină dimensiunea şi forma segmentului curbat. Mutarea acestor elemente determină schimbarea curbelor dintr-un traseu.



Un traseu
A. *Segment de linie curbat* ***B.*** *Punct director* ***C.*** *Linie directoare* ***D.*** *Punct de ancorare selectat* ***E.*** *Punct de ancorare neselectat*

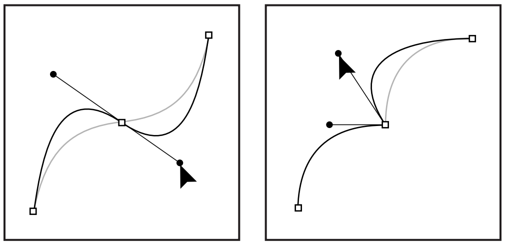
Un traseu poate fi *închis*, fără început sau sfârşit (de exemplu, un cerc), sau *deschis*, cu *capete* distincte (de exemplu, o linie vălurită).

Curbele netede sunt conectate prin puncte de ancorare denumite *puncte de netezire.* Traseele cu curbe ascuţite sunt conectate prin *puncte de cotitură.*



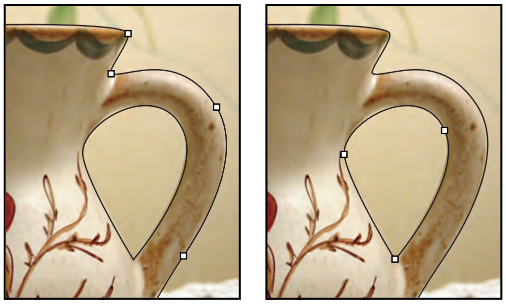
Punct de netezire şi punct de cotitură

Atunci când mutaţi o linie directoare într-un punct de netezire, segmentele curbate de ambele părţi ale punctului sunt ajustate simultan. Prin comparaţie, atunci când mutaţi o linie directoare într-un punct de cotitură, este ajustată numai curba de aceeaşi parte a liniei directoare.



Ajustarea unui punct de netezire sau de cotitură

un traseu nu trebuie să fie format dintr-o serie de segmente conectate. Poate conţine mai multe *componente de traseu distincte şi separate.* Fiecare formă dintr-un strat de formă reprezintă o componentă a traseului, aşa cum este descrisă de traseul de tăiere al stratului.



Componente separate selectate

Selectarea unui traseu

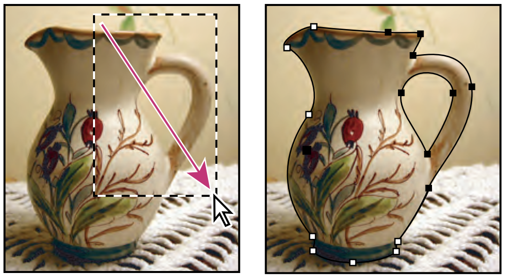
Selectarea unei componente de traseu sau a unui segment de traseu determină afişarea tuturor punctelor de ancorare din porţiunea selectată, inclusiv a liniilor şi punctelor directoare, dacă segmentul selectat este curbat. Punctele directoare apar sub forma unor cercuri pline, punctele de ancorare selectate sub forma unor pătrate pline, iar punctele de ancorare neselectate sub forma unor pătrate goale.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a selecta o componentă a traseului (inclusiv o formă dintr-un strat de formă) selectaţi instrumentul Selecţie Traseu şi faceţi clic oriunde în cadrul componentei traseului. Dacă traseul este format din mai mult componente, va fi selectată numai componenta de sub cursor.

Pentru a afişa caseta de legătură împreună cu traseul selectat, selectaţi Afişare casetă de legătură din bara de opţiuni.

- Pentru a selecta un segment de traseu, selectaţi instrumentul Selecţie directă şi faceţi clic pe punctele de ancorare ale segmentului sau trageţi un cadru de selecţie peste o parte a segmentului.



Trageţi un cadru de selecţie pentru a selecta segmentele.

2 Pentru a selecta componente sau segmente suplimentare ale traseului, alegeţi instrumentul Selecţie traseu sau instrumentul Selecţie directă şi ţineţi apăsată tasta Shift în timp ce selectaţi alte trasee sau segmente.

Când este selectat instrumentul Selecţie directă, puteţi selecta întregul traseu sau o componentă a traseului făcând Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) în interiorul traseului. Pentru a activa instrumentul Selecţie directă atunci când este selectat un alt instrument, poziţionaţi cursorul peste un punct de ancorare şi apăsaţi Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS).

Consultaţi şi

"Segmente, componente şi puncte de traseu" la pagina 401

Ajustarea segmentelor de traseu

Puteți edita un segment de traseu în orice moment, dar editarea segmentelor existente este ușor diferită de desenarea acestora. Rețineți următoarele aspecte la editarea segmentelor:

- Dacă un punct de ancorare conectează două segmente, mutarea punctului de ancorare respectiv va determina modificarea ambelor segmente.
- Când desenați cu instrumentul Peniță, puteți să activați temporar instrumentul Selecție directă (InDesign şi Photoshop), astfel încât să puteți ajusta segmentele pe care le-ați desenat deja; apăsați tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) în timp ce desenați. În Illustrator, dacă apăsați tasta Ctrl sau Command în timp ce desenați, se activează ultimul instrument de selecție utilizat.
- Când desenați inițial un punct de netezire cu instrumentul Peniță, tragerea punctului director determină modificarea lungimii liniei directoare de pe ambele părți ale punctului. Totuşi, când editați un punct de netezire existent cu ajutorul instrumentului Selecție directă, puteți modifica lungimea liniei directoare doar pe partea în care trageți.

Mutarea segmentelor de dreaptă

1 Cu instrumentul Selecție directă , selectați segmentul pe care doriți să-l ajustați.

2 Trageți segmentul în noua poziție.

Ajustarea lungimii sau unghiului segmentelor de dreaptă

1 Cu instrumentul Selecție directă , selectați un punct de ancorare de pe segmentul pe care doriți să-l ajustați.

2 Trageți punctul de ancorare în poziția dorită. Faceți Shift-tragere pentru a limita ajustarea la multiplu de 45°.

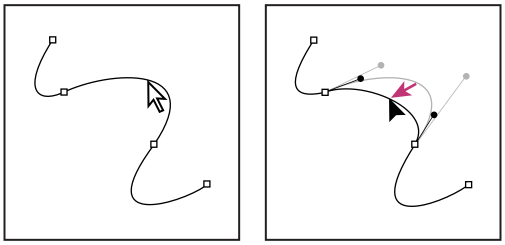
În Illustrator sau InDesign, dacă încercați să măriți sau să micşorați un dreptunghi, este mai simplu să-l selectați cu instrumentul Selecție şi să-l redimensionați utilizând unul dintre mânerele de pe laturile casetei sale de încadrare.

Ajustarea poziției sau formei segmentelor de curbă

1 Cu instrumentul Selecție directă, selectați un segment de curbă sau un punct de ancorare de pe oricare dintre capetele segmentului de curbă. Apar liniile directoare, dacă există. (Unele segmente de curbă au o singură linie directoare).

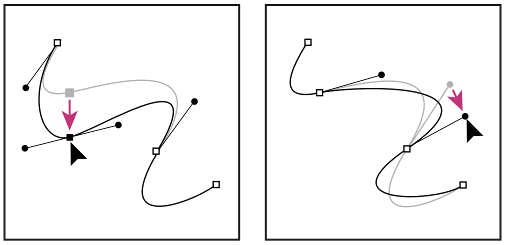
2 Efectuați una din următoarele acțiuni:

- Pentru a ajusta poziția segmentului, trageți segmentul. Faceți Shift-tragere pentru a limita ajustarea la multiplu de 45°.



Faceți clic pentru a selecta segmentul de curbă. Apoi trageți pentru a-l ajusta.

- Pentru a ajusta forma segmentului pe oricare dintre părțile punctului de ancorare selectat, trageți punctul de ancorare sau linia directoare. Faceți Shift-tragere pentru a limita mişcarea la multiplu de 45°.



Trageți punctul de ancorare sau trageți punctul director.

***Notă:** De asemenea, puteți să aplicați o transformare, de exemplu o scalare sau rotire, asupra unui segment sau punct de ancorare.*

Ştergerea unui segment

1 Selectați instrumentul Selecție directă , apoi selectați segmentul pe care doriți să-l ştergeți.

2 Apăsați Backspace (Windows) sau Delete (Mac OS) pentru a şterge segmentul selectat. Dacă apăsați din nou tasta Backspace sau Delete, se şterge şi restul traseului.

Ştergerea handle-ului unui punct Ancorare

- Utilizând instrumentul Conversie punct de ancorare (Illustrator sau Photoshop) sau instrumentul Conversie punct director (InDesign), faceți clic pe punctul de ancorare al mânerului.

Extinderea unui traseu deschis

1 Utilizând instrumentul Peniță, poziționați cursorul peste punctul final al traseului deschis pe care doriți să-l extindeți. Cursorul se transformă când este poziționat exact peste punctul final.

2 Faceți clic pe punctul final.

3 Efectuați una din următoarele acțiuni:

- Pentru a crea un punct de colț, poziționați instrumentul Peniță în locul în care doriți să se termine noul segment şi faceți clic. Dacă extindeți un traseu care se termină într-un punct de netezire, noul segment va fi curbat de linia directoare existentă.

***Notă:** În Illustrator, dacă extindeți un traseu care se termină într-un punct de netezire, noul segment va fi drept.*

- Pentru a crea un punct de netezire, poziționați instrumentul Peniță în locul în care doriți să se termine noul segment de curbă şi trageți.

Conectarea a două trasee deschise

1 Utilizând instrumentul Peniță, poziționați cursorul peste punctul final al traseului deschis pe care doriți să-l conectați la alt traseu. Cursorul se transformă când este poziționat exact peste punctul final.

2 Faceți clic pe punctul final.

3 Efectuați una din următoarele acțiuni:

- Pentru a conecta traseul la alt traseu deschis, faceți clic pe un punct final de pe celălalt traseu. Când poziționați instrumentul Peniță exact deasupra punctului final al celuilalt traseu, un simbol de fuzionare mic apare în dreptul cursorului.
- Pentru a conecta un traseu nou la un traseu existent, desenați noul traseu lângă traseul existent, apoi deplasați instrumentul Peniță la punctul final al traseului existent (neselectat). Faceți clic pe punctul final respectiv când simbolul mic de fuzionare apare în dreptul cursorului.

În InDesign, puteți utiliza și panoul Pathfinder pentru joncțiunea traseelor. Pentru a închide un traseu deschis, selectați traseul și faceți clic pe Închidere traseu din panoul Pathfinder. Pentru a închide punctele finale dintre două trasee, selectați traseele și faceți clic pe Joncțiune traseu. Puteți face clic încă o dată pe Joncțiune traseu pentru a realiza joncțiunea cu al doilea punct final.

Mutarea sau deplasarea punctelor de ancorare sau a segmentelor, utilizând tastatura

1 Selectați punctul de ancorare sau segmentul de traseu.

***Notă:** În Photoshop, puteți să mutați astfel numai puncte de ancorare.*

2 Faceți clic sau mențineți apăsată oricare dintre tastele săgeți de pe tastatură pentru a muta în pași de 1 pixel în direcția săgeții.

Mențineți apăsate tasta Shift și tasta săgeată, pentru a muta în pași de 10 pixeli.

***Notă:** În Illustrator și InDesign puteți schimba distanța unei împingeri modificând preferința Increment tastatură. Când schimbați incrementul prestabilit, prin apăsarea tastei Shift deplasarea este de 10 ori mai mare decât distanța specificată.*

Ajustarea componentelor traseului

Puteți repoziționa o componentă a traseului (inclusiv o formă dintr-un strat de formă) oriunde, în cadrul unei imagini. Puteți copia componente în cadrul unei imagini sau între două imagini Photoshop. Utilizând instrumentul Selecție traseu, puteți fuziona componente care se suprapun, într-o singură componentă. Toate obiectele vectoriale, indiferent dacă sunt descrise de un traseu salvat, de un traseu de lucru sau de o mască vectorială, pot fi mutate, remodelat, copiate sau șterse.

Puteți utiliza comenzile Copiere și Lipire pentru a duplica obiectele vectoriale între o imagine Photoshop și o imagine din altă aplicație, cum ar fi Adobe Illustrator.

Consultați și

"Segmente, componente și puncte de traseu" la pagina 401

Schimbarea modului de suprapunere pentru o componentă de traseu selectată

1 Utilizând instrumentul Selecție Traseu trageți un cadru de selecție pentru a selecta suprafețe existente ale traseului.

2 Selectați o opțiune pentru suprafața selectată a formei, din bara de opțiuni:

Adăugare la suprafață formă Adaugă suprafața traseului la suprafețele de suprapunere ale traseului.

Scădere din suprafață formă Elimină suprafața traseului din suprafețele de suprapunere ale traseului.

Intersectare suprafețe formă Restricționează suprafața la intersecția suprafeței selectate a traseului și a suprafețelor de suprapunere.

Excludere suprafețe formă suprapuse Exclude suprafața de suprapunere.

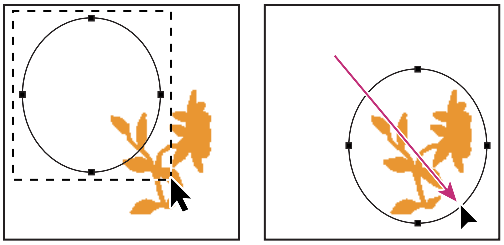
Afișare sau ascundere componentă selectată a traseului

Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Vizualizare > Afișare > Traseu destinație.
- Selectați Vizualizare > Bonusuri. Această comandă afișează sau ascunde grila, ghidajele, muchiile de selecție, adnotările și feliile.

Mutarea unui traseu sau a unei componente de traseu

1. Selectaţi numele traseului în panoul Trasee şi utilizaţi instrumentul Selecţie traseu pentru a selecta traseul din imagine. Pentru a selecta componente de traseu multiple, faceţi Shift-clic pe fiecare componentă suplimentară pentru a o adăuga la selecţie.
2. Trageţi traseul la noua sa locaţie. Dacă mutaţi orice parte a traseului dincolo de limitele canavalei, partea ascunsă a traseului nu se va pierde.



Tragerea unui traseu la noua locaţie

***Notă:** Dacă trageţi un traseu astfel încât cursorul de mutare să se afle deasupra unei alte imagini deschise, traseul va fi copiat în noua imagine.*

Modificarea unei componente a unui traseu

1. Selectaţi numele traseului în panoul Trasee şi utilizaţi instrumentul Selecţie traseu pentru a selecta un punct de ancorare din imagine.
2. Trageţi punctul sau mânerele acestuia la noua locaţie.

Fuzionarea componentelor de traseu suprapuse

1. Selectaţi numele traseului în panoul Trasee şi selectaţi instrumentul Selecţie traseu .
2. Faceţi clic pe Combinare în bara de opţiuni pentru a crea o singură componentă din toate componentele suprapuse.

Copierea unei componente de traseu sau a unui traseu

Puteţi realiza una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a copia o componentă de traseu în cadrul procesului de mutare, selectaţi numele traseului din panoul Trasee şi faceţi clic pe o componentă de traseu cu instrumentul Selecţie traseu . Apăsaţi tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi traseul selectat.
- Pentru a copia un traseu fără a-l redenumi, trageţi numele traseului în panoul Trasee, pe butonul Traseu nou în partea inferioară a panoului.
- Pentru a copia şi redenumi un traseu, apăsaţi tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi traseul în panoul Trasee peste butonul Traseu nou din partea inferioară a panoului. Alternativ, selectaţi traseul de copiat şi selectaţi Duplicare traseu din meniul panoului Trasee. Introduceţi un nume nou pentru traseu în caseta de dialog Duplicare traseu, apoi faceţi clic pe OK.
- Pentru a copia un traseu sau o componentă de traseu într-un traseu nou, selectaţi traseul sau componenta de traseu pe care doriţi să o copiaţi şi selectaţi Editare > Copiere. Apoi selectaţi traseul destinaţie şi se selectaţi Editare > Lipire.

Copierea unor componente de traseu între două fişiere Photoshop

1. Deschideţi ambele imagini.

2 În imaginea sursă, utilizaţi instrumentul Selecţie traseu pentru a selecta întregul traseu sau componentele traseului pe care doriţi să le copiaţi.

3 Pentru a copia o componentă de traseu efectuaţi una dintre acţiunile următoare:

- Trageţi componenta de traseu din imaginea sursă în imaginea destinaţie. Componenta traseului va fi copiată în traseul activ în panoul Trasee.
- În imaginea sursă, selectaţi numele traseului din panoul Trasee şi selectaţi Editare > Copiere pentru a copia traseul. În imaginea destinaţie, selectaţi Editare > Lipire. De asemenea, puteţi utiliza această metodă pentru a combina trasee din aceeaşi imagine.
- Pentru a lipi o componentă de traseu în imaginea destinaţie, selectaţi componenta de traseu din imaginea sursă, apoi selectaţi Editare > Copiere. În imaginea destinaţie, selectaţi Editare > Lipire.

Ştergerea unei componente de traseu

1 Selectaţi numele traseului în panoul Trasee şi faceţi clic pe o componentă de traseu cu instrumentul Selecţie traseu .

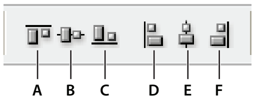
2 Apăsaţi Backspace (Windows) sau Delete (Mac OS) pentru a şterge componenta de traseu selectată.

Alinierea şi distribuirea componentelor de traseu

Puteţi alinia şi distribui componente de traseu descrise într-un singur traseu. De exemplu, puteţi alinia marginile din stânga ale mai multor forme conţinute într-un singur strat sau puteţi distribui mai multe componente dintr-un traseu de lucru de-a lungul centrelor orizontale.

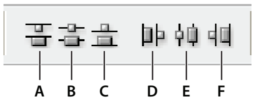
Notă: *Pentru a alinia forme aflate în straturi separate, utilizaţi instrumentul Mutare.*

- Pentru a alinia componente, utilizaţi Instrument Selecţie Traseu pentru a selecta componentele pe care doriţi să le aliniaţi şi selectaţi una dintre opţiunile de aliniere din bara de opţiuni.



Opţiuni de aliniere
A. *Sus* ***B.*** *Centre verticale* ***C.*** *Jos* ***D.*** *Stânga* ***E.*** *Centre orizontale* ***F.*** *Dreapta*

- Pentru a distribui componente, selectaţi cel puţin trei componente de distribuit, apoi selectaţi una dintre opţiunile de distribuire din bara de opţiuni.



Opţiuni de distribuire
A. *Sus* ***B.*** *Centre verticale* ***C.*** *Jos* ***D.*** *Stânga* ***E.*** *Centre orizontale* ***F.*** *Dreapta*

Adăugarea sau ştergerea punctelor de ancorare

Adăugarea punctelor de ancorare vă poate oferi mai mult control asupra unui traseu sau poate extinde un traseu deschis. Totuşi, se recomandă să nu adăugaţi mai multe puncte decât este necesar. Un traseu cu mai puţine puncte este mai uşor de editat, afişat şi tipărit. Puteţi reduce complexitatea unui traseu prin ştergerea punctelor inutile.

Panoul Casetă Instrumente conţine trei instrumente pentru adăugarea sau ştergerea punctelor: instrumentul Peniţă , instrumentul Adăugare punct de ancorare şi instrumentul Ştergere punct de ancorare .

În mod prestabilit, instrumentul Peniță se schimbă în instrumentul Adăugare punct de ancorare când îl poziționați deasupra unui traseu selectat sau în instrumentul Ştergere punct de ancorare când îl poziționați deasupra unui punct de ancorare. (În Photoshop trebuie să selectați Adăugare/Ştergere automată din bara de opțiuni pentru a activa transformarea automată a instrumentului Peniță în instrumentul Adăugare punct de ancorare sau Ştergere punct de ancorare).

Puteți să selectați şi să editați mai multe trasee simultan în Photoshop şi InDesign; totuşi, în Illustrator puteți să adăugați sau să ştergeți puncte de pe un singur traseu odată. În Photoshop şi InDesign puteți să remodelați un traseu în timp ce adăugați puncte de ancorare, făcând clic şi trăgând pe măsură ce adăugați.

***Notă:** Nu utilizați tastele Delete sau Backspace sau comenzile Editare > Decupare sau Editare > Ştergere pentru a şterge puncte de ancorare. Aceste taste şi comenzi şterg punctul şi segmentele de linii care sunt conectate la punctul respectiv.*

Adăugarea sau ştergerea punctelor de ancorare

1 Selectați traseul pe care doriți să-l modificați.

2 Selectați instrumentul Peniță, instrumentul Adăugare punct de ancorare sau instrumentul Ştergere punct de ancorare.

3 Pentru a adăuga un punct de ancorare, poziționați cursorul deasupra unui segment de traseu şi faceți clic. Pentru a şterge un punct de ancorare, poziționați cursorul deasupra unui punct de ancorare şi faceți clic.

În Illustrator puteți să adăugați puncte de ancorare la un traseu, selectând obiectul, apoi comanda Obiect > Traseu > Adăugare puncte de ancorare.

Dezactivarea sau substituirea temporară a comutării automate la instrumentul Peniță

Puteți să substituiți comutarea automată a instrumentului Peniță la instrumentul Adăugare punct de ancorare sau la instrumentul Ştergere punct de ancorare. Această funcție este utilă când doriți să începeți un traseu nou, deasupra unui traseu existent.

- În Photoshop, deselectați Adăugare/Ştergere automată din bara de opțiuni.
- În Illustrator sau InDesign, mențineți apăsată tasta Shift în momentul poziționării instrumentului Peniță deasupra traseului sau punctului de ancorare selectat. (Pentru a împiedica tasta Shift să restricționeze instrumentul Peniță, eliberați tasta Shift înainte de a elibera butonul mouse-ului).
- În Illustrator, selectați Editare > Preferințe > General (Windows) sau Illustrator > Preferințe > General (Mac OS) şi selectați Dezactivare adăugare/ştergere automată.

Convertirea punctelor de netezire în puncte de cotitură şi invers

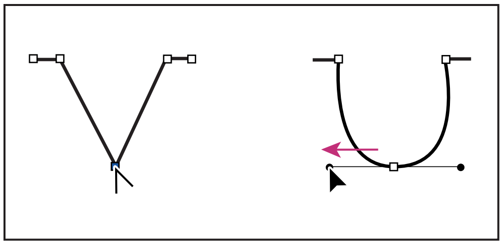
1 Selectați traseul pe care doriți să-l modificați.

2 Selectați instrumentul Conversie punct sau instrumentul Peniță şi mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS).

***Notă:** Pentru a activa instrumentul Conversie punct atunci când este selectat instrumentul Selecție directă, poziționați cursorul peste un punct de ancorare şi apăsați Ctrl+Alt (Windows) sau Command+Option (Mac OS).*

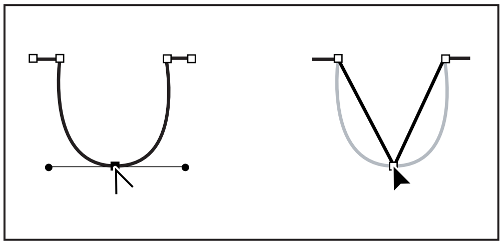
3 Poziționați instrumentul Conversie punct peste punctul de ancorare pe care doriți să-l convertiți şi efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a converti un punct de cotitură în punct de netezire, trageți din punctul de cotitură, astfel încât să apară liniile directoare.



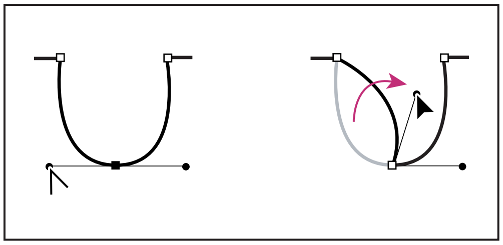
Tragerea unui punct director dintr-un punct de cotitură pentru a crea un punct de netezire

- Pentru a converti un punct de netezire într-un punct de cotitură fără linii directoare, faceţi clic pe punctul de netezire.



Efectuarea unui clic pe punctul de netezire pentru a crea un punct de cotitură

- Pentru a converti un punct de cotitură fără linii directoare într-un punct de cotitură cu linii directoare independente, trageţi un punct director din punctul de cotitură (îl transformaţi într-un punct de netezire cu linii directoare). Eliberaţi doar butonul mouse-ului (nu eliberaţi şi tastele apăsate pentru a activa instrumentul Conversie punct de ancorare) şi trageţi un punct director în orice direcţie.
- Pentru a converti un punct de netezire într-un punct de cotitură cu linii directoare independente, trageţi un punct director în orice direcţie.



Convertirea unui punct de netezire în punct de cotitură

Consultaţi şi

"Segmente, componente şi puncte de traseu" la pagina 401

Convertirea traseelor în chenare de selecţie şi invers

Convertirea traseelor în chenare de selecţie

Traseele furnizează contururi vectoriale de netezire pe care le puteţi converti în chenare de selecţie precise. De asemenea, puteţi converti chenarele de selecţie în trasee, utilizând Instrument Selecţie Directă pentru ajustări fine.

Puteţi defini orice traseu închis drept chenar de selecţie. Un traseu închis poate suferi operaţii de adăugare, scădere sau combinare cu selecţia existentă.

Convertirea unui traseu într-un cadru de selecţie utilizând setările curente

1 Selectaţi traseul în panoul Trasee.

2 Pentru a converti traseul, efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe butonul Încărcare traseu ca selecţie ◌ din partea inferioară a panoului Trasee.
- Faceţi Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pe miniatura traseului din panoul Trasee.

Convertirea unui traseu într-un cadru de selecţie, cu specificarea setărilor

1 Selectaţi traseul în panoul Trasee.

2 Efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Faceţi Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe butonul Încărcare traseu ca selecţie ◌ din partea inferioară a panoului Trasee.
- Apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi traseul pe butonul Încărcare traseu drept selecţie.
- Selectaţi Efectuare selecţie din meniul panoului Trasee.

3 În caseta de dialog Efectuare selecţie, selectaţi o opţiune de randare:

Rază contur progresiv Defineşte cât de mult se va extinde conturul progresiv în interiorul şi în exteriorul chenarului de selecţie. Introduceţi o valoare în pixeli.

Antialias Creează o tranziţie fină între pixelii selecţiei şi cei ai zonei înconjurătoare. Asiguraţi-vă că opţiunea Rază contur progresiv este setată la 0.

Pentru informaţii suplimentare referitoare la aceste opţiuni, consultaţi “Atenuarea muchiilor selecţiilor” la pagina 278.

4 Selectaţi o opţiune pentru operaţie:

Creare selecţie Selectează numai suprafaţa definită de traseu.

Adăugare la selecţie Adaugă suprafaţa definită de traseu la selecţia originală.

Scădere din selecţie Elimină suprafaţa definită de traseu din selecţia originală.

Intersectare cu selecţie Selectează zona comună traseului şi selecţiei originale. Dacă traseul şi selecţia nu se suprapun, nu se va selecta nimic.

5 Faceţi clic pe OK.

Conversia unei selecţii într-un traseu

Orice selecţie efectuată cu un instrument de selecţie poate fi definită ca traseu. Comanda Creare traseu de lucru elimină orice efect de tip contur progresiv aplicat selecţiei. De asemenea, poate modifica forma selecţiei, în funcţie de complexitatea traseului şi valoarea toleranţei din caseta de dialog Creare traseu de lucru.

1 Efectuaţi selecţia şi una din următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe butonul Creare traseu de lucru din partea inferioară a panoului Trasee pentru a utiliza setările de toleranţă curente, fără a deschide caseta de dialog Creare traseu de lucru.
- Faceţi Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe butonul Creare traseu de lucru din partea inferioară a panoului Trasee.
- Selectaţi Creare traseu de lucru din meniul panoului Trasee.

2 Introduceți o valoare pentru toleranță sau utilizați valoarea prestabilită din caseta de dialog Creare traseu de lucru.

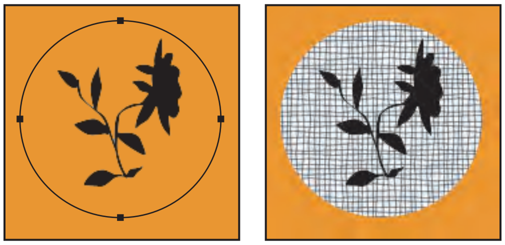
Valorile pentru toleranță se pot încadra între 0,5 și 10 pixeli, determinând sensibilitatea comenzii Creare traseu de lucru la micile modificări ale formei selectate. Cu cât valoarea toleranței este mai ridicată, cu atât mai puține puncte de ancorare vor fi utilizate la desenarea traseului. În consecință, traseul va fi mai neted. Dacă traseul este utilizat ca traseu de tăiere și aveți probleme la tipărirea imaginii, utilizați o valoare mai mare pentru toleranță. (Consultați “Tipărirea traseelor de tăiere a imaginilor” la pagina 504.)

3 Faceți clic pe OK. Traseul va fi afișat în partea inferioară a panoului Trasee.

Adăugarea culorilor la trasee

Umplerea traseelor cu culoare

Un traseu creat cu un instrument Peniță nu devine element al imaginii decât după conturarea sau umplerea acestuia. Comanda Umplere traseu determină umplerea traseului cu o culoare specificată, cu o stare de imagine, cu un tipar sau un strat de umplere.



Traseu selectat (stânga) și umplut (dreapta)

Important: *Atunci când umpleți un traseu, valoarea culorii va apărea în stratul activ. Înainte de a începe, asigurați-vă că lucrați în stratul dorit. Nu puteți umple un traseu dacă este activă o mască de strat sau un strat text.*

Umplerea unui traseu utilizând setările curente pentru umplerea traseului

1 Selectați traseul în panoul Trasee.

2 Faceți clic pe butonul Umplere traseu ● din partea inferioară a panoului Trasee.

Umplerea unui traseu și specificarea opțiunilor

1 Selectați traseul în panoul Trasee.

2 Umpleți traseul:

- Faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe butonul Umplere traseu din partea inferioară a panoului Trasee.
- Apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți traseul pe butonul Umplere traseu.
- Selectați Umplere traseu din meniul panoului Trasee. Dacă traseul selectat este o componentă a unui traseu, comanda se va transforma în Umplere subtraseu.

3 În continuare, alegeți conținutul de umplere. (Consultați “Umplerea unei selecții sau strat cu o culoare” la pagina 382.)

4 Specificați un grad de opacitate pentru materialul de umplere. Pentru ca materialul de umplere să fie mai transparent, utilizați un procentaj mai scăzut. O setare de 100% face ca materialul de umplere să fie opac.

5 Selectaţi un mod de amestecare pentru materialul de umplere. (Consultaţi “Lista modurilor de amestecare” la pagina 373.)

Lista de moduri include un mod Ştergere care vă permite să ştergeţi până la transparenţă. Pentru a utiliza această opţiune trebuie să lucraţi în alt strat decât cel de fundal.

6 Selectaţi Păstrare transparenţă pentru a limita umplerea la zonele stratului care conţin pixeli. (Consultaţi “Blocarea straturilor” la pagina 312).

7 Selectaţi o opţiune de randare:

Rază contur progresiv Defineşte cât de mult se va extinde conturul progresiv în interiorul şi în exteriorul chenarului de selecţie. Introduceţi o valoare în pixeli.

Antialias Creează o tranziţie fină între pixelii din selecţie şi pixelii înconjurători, umplând parţial pixelii de la marginea selecţiei.

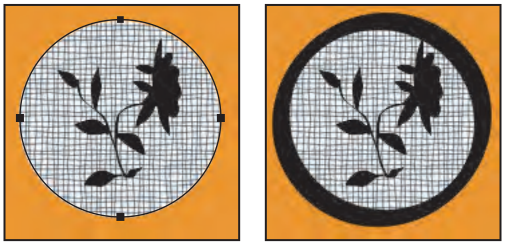
Pentru informaţii suplimentare referitoare la aceste opţiuni, consultaţi “Atenuarea muchiilor selecţiilor” la pagina 278.

8 Faceţi clic pe OK.

Conturarea traseelor cu culoare

Comanda Conturare traseu determină colorarea chenarului traseului. Comanda Conturare traseu vă permite să creaţi un contur colorat (utilizând setările curente ale instrumentelor de pictură) al oricărui traseu. Această comandă este diferită de efectul Conturare strat, care nu are legătură cu niciunul dintre instrumentele de pictură.

Important: *Atunci când conturaţi un traseu, valoarea culorii va apărea în stratul activ. Înainte de a începe, asiguraţi-vă că lucraţi în stratul dorit. Nu puteţi contura un traseu dacă este activă o mască de strat sau un strat text.*



Traseul selectat (stânga) şi conturat (dreapta)

Conturarea unui traseu utilizând setările curente pentru conturarea traseului

1 Selectaţi traseul în panoul Trasee.

2 Faceţi clic pe butonul Conturare traseu ○ din partea inferioară a panoului Trasee. Fiecare clic pe butonul Conturare traseu determină creşterea opacităţii traseului şi, în anumite cazuri, determină creşterea aparentă a grosimii.

Conturarea unui traseu şi specificarea opţiunilor

1 Selectaţi traseul în panoul Trasee.

2 Selectaţi instrumentul de pictură sau editare pe care doriţi să-l utilizaţi pentru conturarea traseului. Setaţi opţiunile instrumentului şi alegeţi o pensulă din bara de opţiuni. Specificaţi setările instrumentului înainte de a deschide caseta de dialog Conturare traseu. Pentru informaţii suplimentare referitoare la setările specifice instrumentului, consultaţi “Mânjirea suprafeţelor imaginii” la pagina 219 şi “Despre instrumentele, opţiunile şi panourile pentru pictură” la pagina 353.

3 Pentru a contura traseul, efectuați una din următoarele acțiuni:

- Faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe butonul Conturare traseu ○ din partea inferioară a panoului Trasee.
- Apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageți traseul pe butonul Conturare traseu.
- Selectați Conturare traseu din meniul panoului Trasee. Dacă traseul selectat este o componentă a unui traseu, comanda se va transforma în Conturare subtraseu.

4 Dacă nu ați selectat niciun instrument la pasul 2, selectați un instrument din caseta de dialog Conturare traseu.

5 Faceți clic pe OK.

Capitolul 13: Filtrele

Puteți utiliza filtrele pentru a aplica efecte speciale asupra imaginilor sau pentru a efectua sarcini comune de editare a imaginilor, precum creşterea gradului de claritate a fotografiilor. Această secțiune oferă o prezentare generală a filtrelor Adobe Photoshop CS4 şi a modului de aplicare a acestora asupra imaginilor. Informații complete despre utilizarea unor filtre sunt disponibile în alte secțiuni. Căutați în Asistența Adobe informații despre filtrele Claritate, Neclaritate, Corecție lentile, Defocalizare lentile, Reducere zgomot, Lichefiere şi Punct de fugă.

Noțiuni de bază despre filtre

Utilizarea filtrelor

Puteți utiliza filtrele pentru a curăța sau a retuşa fotografiile, pentru a aplica efecte artistice speciale care conferă imaginii dvs. aspectul unui crochiu sau tablou impresionist sau pentru a crea transformări unice utilizând deformările şi efectele de iluminare. Filtrele furnizate de Adobe apar în meniul Filtru. Unele filtre furnizate de dezvoltatori terți sunt disponibile ca plug-in-uri. După instalare, aceste filtre plug-in-uri apar în partea de jos a meniului Filtru.

Filtrele inteligente, aplicate obiectelor inteligente, vă permit să utilizați filtrele într-un mod nedistructiv. Filtrele inteligente sunt stocate ca efecte de strat în panoul Straturi şi pot fi reajustate în orice moment, pornind de la datele imaginii originale din obiectul inteligent. Pentru informații suplimentare despre efectele filtrelor inteligente şi editarea non-distructivă, consultați secțiunea "Editarea fără distrugerea informațiilor" la pagina 332.

Pentru a utiliza un filtru, selectați comanda de submeniu corespunzătoare din meniul Filtru. Aceste îndrumări vă pot ajuta la selectarea filtrelor:

- Filtrele sunt aplicate stratului vizibil, activ sau unei selecții.
- Pentru imaginile de 8 biți pe canal, cele mai multe filtre pot fi aplicate cumulat prin intermediul galeriei de filtre. Toate filtrele pot fi aplicate individual.
- Filtrele nu pot fi aplicate imaginilor în modul Bitmap sau celor cu culori indexate.
- Unele filtre funcționează numai pentru imagini RGB.
- Toate filtrele pot fi aplicate imaginilor de 8 biți.
- Filtrele următoare pot fi aplicate imaginilor de 16 biți: Lichefiere, Punct de fugă, Neclaritate medie, Neclaritate, Neclaritate accentuată, Neclaritate casetă, Neclaritate gaussiană, Defocalizare lentile, Neclaritate de mişcare, Neclaritate radială, Neclaritate suprafață, Neclaritate formă, Corecție lentile, Adăugare zgomot, Eliminare pete, Praf şi zgârieturi, Median, Reducere zgomot, Fibre, Nori, Nori cu diferență, Refracție lentile, Claritate, Claritate muchii, Claritate accentuată, Claritate inteligentă, Claritate optimizată, Stampare, Căutare contur, Solarizare, De-întrețesere, Culori NTSC, Personalizat, Filtru trece sus, Maxim, Minim şi Decalaj.
- Toate filtrele următoare pot fi aplicate imaginilor pe 32 biți: Neclaritate medie, Neclaritate casetă, Neclaritate gaussiană, Neclaritate de mişcare, Neclaritate radială, Neclaritate formă, Neclaritate suprafață, Adăugare zgomot, Nori, Refracție lentile, Claritate inteligentă, Claritate optimizată, De-întrețesere, Mască optimizată, Culori NTSC, Stampare, Filtru trece sus, Maxim, Minim şi Decalaj.
- Unele filtre sunt procesate în întregime în RAM. Dacă nu aveți suficientă memorie RAM disponibilă pentru procesarea efectului unui filtru, este posibil să primiți un mesaj de eroare.

Consultaţi şi

“Despre modulele plug-in” la pagina 46

Aplicarea unui filtru din meniul Filtru

Puteţi să aplicaţi un filtru stratului activ sau unui obiect inteligent. Filtrele aplicate unui obiect inteligent sunt non-distructive şi pot fi reajustate în orice moment.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a aplica un filtru asupra unui strat întreg, asiguraţi-vă că stratul este activ sau selectat.
- Pentru a aplica un filtru asupra unei zone a unui strat, selectaţi acea zonă.
- Pentru a aplica un filtru în mod nedistructiv, astfel încât să puteţi modifica ulterior setările filtrului, selectaţi obiectul inteligent care include conţinutul imaginii pe care doriţi s-o filtraţi.

2 Selectaţi un filtru din submeniurile din meniul Filtru.

Dacă nu apare nicio casetă de dialog, efectul filtrului este aplicat.

3 Dacă apare o casetă de dialog sau galeria de filtre, introduceţi valori sau selectaţi opţiuni şi apoi faceţi clic pe OK.

Aplicarea filtrelor asupra imaginilor mari poate dura, dar puteţi să previzualizaţi efectul în caseta de dialog Filtru. Trageţi în fereastra de previzualizare pentru a centra o anumită zonă a imaginii. La unele filtre puteţi face clic în imagine pentru a o centra în punctul în care faceţi clic. Faceţi clic pe butonul + sau – de sub fereastra de previzualizare pentru a apropia sau a depărta.

Consultaţi şi

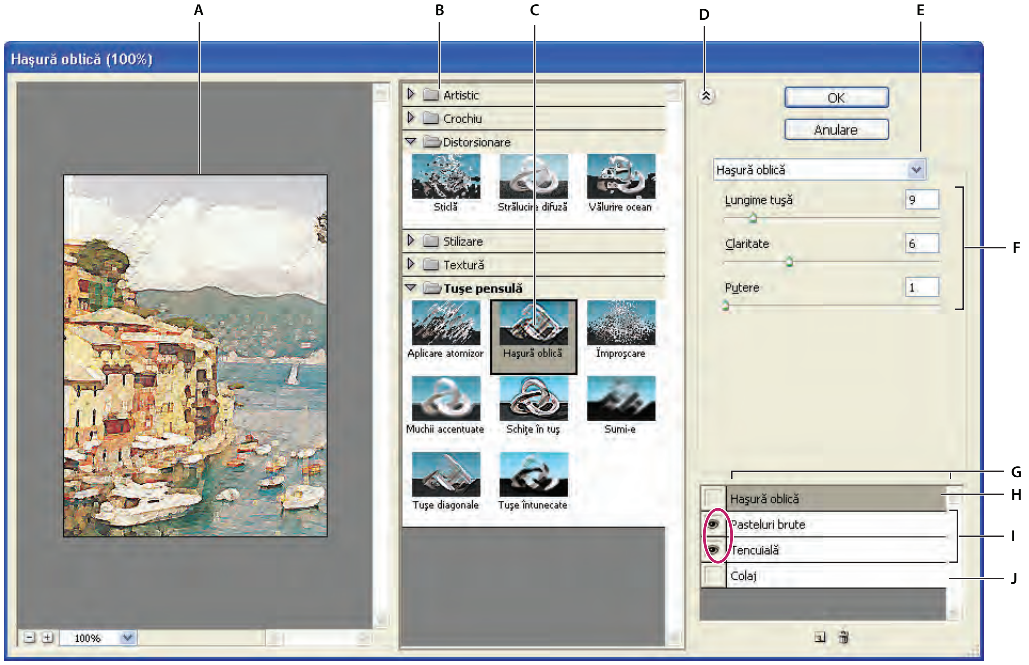
“Despre filtrele inteligente” la pagina 336

“Editarea fără distrugerea informaţiilor” la pagina 332

“Prezentare generală a galeriei de filtre” la pagina 415

Prezentare generală a galeriei de filtre

Galeria de filtre oferă o previzualizare a multor filtre cu efecte speciale. Puteţi să aplicaţi mai multe filtre, să activaţi sau să dezactivaţi efectul unui filtru, să resetaţi opţiunile pentru un filtru şi să modificaţi ordinea de aplicare a filtrelor. Când sunteţi mulţumit de previzualizare, o puteţi aplica imaginii. Nu toate filtrele din meniul Filtru sunt disponibile în Galeria de filtre.


A
B
C
D
E
Haşură oblică (100%)
Artistic
Crochiu
Distorsionare
Sticlă
Strălucire difuză
Vălurire ocean
Stilizare
Textură
Tuşe pensulă
Aplicare atomizor
Haşură oblică
Împroşcare
Muchii accentuate
Schiţe în tuş
Sumi-e
Tuşe diagonale
Tuşe întunecate
100%
OK
Anulare
Haşură oblică
Lungime tuşă 9
Claritate 6
Putere 1
F
G
H
I
J
Haşură oblică
Pasteluri brute
Tencuială
Colaj

Casetă de dialog Galerie filtre
A. *Previzualizare* ***B.*** *Categorie de filtre* ***C.*** *Miniatură filtru selectat* ***D.*** *Afişare/Ascundere miniaturi filtru* ***E.*** *Meniu pop-up Filtre* ***F.*** *Opţiuni pentru filtrul selectat* ***G.*** *Listă de efecte pentru filtre de aplicat sau aranjat* ***H.*** *Efect filtru selectat, dar neaplicat* ***I.*** *Efecte filtre aplicate cumulat, dar neselectate* ***J.*** *Efect filtru ascuns*

Afişarea galeriei de filtre

❖ Selectaţi Filtru > Galerie filtre. Făcând clic pe numele unei categorii de filtre se afişează miniaturile pentru efectele filtrelor disponibile.

Apropierea sau depărtarea de previzualizare

❖ Faceţi clic pe butonul + sau - de sub zona de previzualizare sau selectaţi un procentaj de zoom.

Vizualizarea altei zonei a previzualizării

❖ Trageţi în zona de previzualizare utilizând instrumentul Mână

Ascunderea miniaturilor pentru filtre

❖ Faceţi clic pe butonul Afişare/Ascundere din partea superioară a galeriei.

Aplicarea filtrelor din galeria de filtre

Efectele filtrelor sunt aplicate în ordinea în care le selectaţi. Puteţi să rearanjaţi filtrele după ce le aplicaţi trăgând un nume de filtru într-o altă poziţie în lista de filtre aplicate. Rearanjarea efectelor filtrelor poate modifica dramatic modul în care arată imaginea. Faceţi clic pe pictograma Ochi din dreptul unui filtru pentru a ascunde efectul în imaginea de previzualizare. De asemenea, puteţi să ştergeţi filtrele aplicate selectând filtrul şi făcând clic pe pictograma Ştergere strat .

Pentru a salva timp atunci când încercaţi diverse filtre, încercaţi să selectaţi o parte mică, reprezentativă a imaginii.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a aplica un filtru asupra unui strat complet, asiguraţi-vă că stratul este activ sau selectat.
- Pentru a aplica un filtru asupra unei zone a unui strat, selectaţi acea zonă.
- Pentru a aplica un filtru în mod nedistructiv, astfel încât să puteţi modifica ulterior setările filtrului, selectaţi obiectul inteligent care include conţinutul imaginii pe care doriţi s-o filtraţi.

2 Selectaţi Filtru > Galerie filtre.

3 Faceţi clic pe numele unui filtru pentru a adăuga întâi filtrul. Este posibil să fie necesar să faceţi clic pe triunghiul inversat din dreptul categoriei de filtre pentru a vizualiza lista completă de filtre. După adăugare, filtrul apare în lista de filtre aplicate din colţul din dreapta jos al casetei de dialog Galerie filtre.

4 Introduceţi valori sau selectaţi opţiuni pentru filtrul pe care l-aţi selectat.

5 Puteţi realiza una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a aplica filtrele cumulat, faceţi clic pe pictograma Strat efect nou şi selectaţi un filtru suplimentar pentru aplicare. Repetaţi această procedură pentru a adăuga mai multe filtre.
- Pentru a rearanja filtrele aplicate, trageţi filtrul într-o poziţie nouă în lista de filtre aplicate din colţul din dreapta jos al casetei de dialog Galerie filtre.
- Pentru a elimina filtrele aplicate, selectaţi un filtru din lista de filtre aplicate şi faceţi clic pe pictograma Ştergere strat .

6 Când sunteţi mulţumit de rezultate, faceţi clic pe OK.

Consultaţi şi

"Despre filtrele inteligente" la pagina 336

"Editarea fără distrugerea informaţiilor" la pagina 332

"Prezentare generală a galeriei de filtre" la pagina 415

Efectele filtrului Amestec şi Estompare

Comanda Estompare modifică opacitatea şi modul de amestecare a oricărui filtru, instrument de pictat, instrument de şters sau a oricărei ajustări a culorii. Modurile de amestecare ale comenzii Estompare sunt un subset al celor din opţiunile instrumentelor de pictare şi de editare (exclusiv modurile În spate şi Ştergere). Aplicarea comenzii Estompare este similară cu aplicarea efectului filtrului asupra unui strat separat şi utilizarea opacităţii stratului şi a controalelor pentru modul de amestecare.

***Notă:** De asemenea, comanda Estompare poate modifica efectele utilizării comenzii Lichefiere şi a filtrelor Tuşe pensulă.*

1 Aplicaţi un filtru, un instrument de pictat sau o ajustare de culoare asupra unei imagini sau a unei selecţii.

2 Selectaţi Editare > Estompare. Selectaţi opţiunea Previzualizare pentru a previzualiza efectul.

3 Trageţi glisiera pentru a ajusta opacitatea, de la 0% (transparent) la 100%.

4 Selectaţi un mod de amestecare din meniul Mod.

***Notă:** Modurile de amestecare Densitate culoare-, Densitate culoare+, Luminare, Întunecare, Diferenţă şi Excludere nu funcţionează pentru imaginile Lab.*

5 Faceţi clic pe OK.

Consultați şi

“Despre modurile de amestecare” la pagina 373

“Despre straturile de ajustare şi de umplere” la pagina 330

Sfaturi pentru crearea efectelor speciale

Crearea efectelor pentru muchii Puteţi utiliza diverse tehnici pentru a trata muchiile unui efect aplicat numai asupra unei părţi a unei imagini. Pentru a lăsa o muchie distinctă, aplicaţi filtrul. Pentru o muchie necontrastantă, conturaţi progresiv muchia şi apoi aplicaţi filtrul. Pentru un efect transparent, aplicaţi filtrul şi apoi utilizaţi comanda Estompare pentru a ajusta modul de amestecare şi opacitatea selecţiei.

Aplicarea filtrelor asupra straturilor Puteţi să aplicaţi filtre asupra straturilor individuale sau asupra mai multor straturi succesiv pentru a genera un efect. Pentru ca un filtru să afecteze un strat, acesta trebuie să fie vizibil şi trebuie să conţină pixeli, de exemplu, o culoare de umplere neutră.

Aplicarea filtrelor asupra canalelor individuale Puteţi să aplicaţi un filtru asupra unui canal individual, să aplicaţi un efect diferit asupra fiecărui canal de culoare sau să aplicaţi acelaşi filtru, dar cu setări diferite.

Crearea fundalurilor Aplicând efectele asupra formelor în culori solide sau în tonuri de gri, puteţi să generaţi o varietate de fundaluri şi texturi. Apoi puteţi să aplicaţi o neclaritate asupra acestor texturi. Deşi unele filtre au un efect minor sau nu au niciun efect atunci când sunt aplicate unor culori solide (de exemplu, Sticlă), altele produc efecte interesante.

Combinarea efectelor multiple cu măştile sau imaginile duplicat Utilizarea măştilor pentru crearea unor zone de selecţie vă oferă mai mult control asupra tranziţiilor de la un efect la altul. De exemplu, puteţi să filtraţi selecţia creată cu o mască.

De asemenea, puteţi să utilizaţi instrumentul Pensulă istoric pentru a picta un efect de filtru pe o parte a imaginii. Mai întâi, aplicaţi filtrul asupra unei imagini complete. Apoi, deplasaţi-vă înapoi în panoul Istoric până la o stare a imaginii dinaintea aplicării filtrului şi setaţi sursa istoricului pensulei la starea filtrată, făcând clic pe fântâna din stânga stării din istoric. Apoi pictaţi imaginea.

Îmbunătăţirea calităţii şi consistenţei imaginii Puteţi să ascundeţi erorile, să modificaţi sau să îmbunătăţiţi imaginile sau să creaţi o relaţie între imagini aplicând acelaşi efect fiecărei imagini. Utilizaţi panoul Acţiuni pentru a înregistra paşii parcurşi pentru modificarea unei imagini şi aplicaţi apoi această acţiune celorlalte imagini.

Îmbunătăţirea performanţei de filtrare

Unele efecte ale filtrelor pot consuma multă memorie, mai ales când se aplică unei imagini de înaltă rezoluţie.

❖ Puteţi efectua una dintre următoarele acţiuni pentru a îmbunătăţi performanţa:

- Încercaţi filtrele şi setările pentru o porţiune mică a unei imagini.
- Aplicaţi efectul asupra unor canale individuale - de exemplu, asupra fiecărui canal RGB - dacă imaginea este mare şi aveţi probleme datorită memoriei insuficiente. (La unele filtre, efectele variază dacă sunt aplicate canalului individual, mai degrabă decât canalului compozit, mai ales dacă filtrul modifică pixelii în mod aleatoriu.)
- Eliberaţi memorie înainte de a rula filtrul, utilizând comanda Golire.
- Alocaţi mai multă memorie RAM pentru Photoshop. Dacă este necesar, părăsiţi alte aplicaţii pentru a avea mai multă memorie disponibilă pentru Photoshop.

- Încercaţi să schimbaţi setările pentru a îmbunătăţi viteza filtrelor care consumă multă memorie, precum Efecte iluminare, Colaj, Vitraliu, Crom, Unduire, Împroşcare, Aplicare atomizor şi Sticlă. (De exemplu, cu filtrul Vitraliu, măriţi dimensiunea celulei. Cu filtrul Colaj, măriţi valoarea pentru Simplitate muchie, reduceţi valoarea pentru Fidelitate muchie sau ambele.)
- Dacă intenţionaţi să tipăriţi cu o imprimantă în tonuri de gri, convertiţi o copie a imaginii în tonuri de gri înainte de aplica filtrele. Cu toate acestea, este posibil ca aplicarea unui filtru asupra unei imagini color şi apoi conversia la tonurile de gri să nu aibă acelaşi efect ca aplicarea filtrului asupra unei versiuni în tonuri de gri a imaginii.

Consultaţi şi

“Utilizarea comenzilor Anulare sau Reefectuare” la pagina 47

Referinţe despre efectele pentru filtre

Filtrele Artistic

Filtrele din submeniul Artistic vă ajută să obţineţi efecte stilistice şi artistice pentru un proiect de arte frumoase sau comercial. De exemplu, utilizaţi filtrul Colaj pentru colaje sau tipografie. Aceste filtre reproduc efectele mediilor naturale sau tradiţionale. Toate filtrele Artistic pot fi aplicate prin intermediul galeriei de filtre.

Creion colorat Desenează o imagine utilizând creioane colorate pe un fundal solid. Muchiile sunt păstrate şi li se acordă un aspect de haşură oblică brută; culoarea solidă a fundalului apare prin zonele mai slab colorate.

Pentru un efect de pergament, schimbaţi culoarea din fundal înainte de a aplica filtrul Creion colorat asupra unei zone selectate.

Colaj Determină apariţia unei imagini ca şi cum ar fi construită din bucăţi de hârtie colorată tăiate neuniform. Imaginile cu contrast ridicat apar sub forma unei siluete, iar imaginile colorate sunt construite din mai multe straturi de hârtie colorată.

Pensulă uscată Pictează muchiile imaginii utilizând tehnica Pensulă uscată (între ulei şi acuarelă). Filtrul simplifică o imagine reducând gama de culori a acesteia la zonele culorii comune.

Granulaţie film Aplică un tipar egal tonurilor întunecate şi tonurilor medii. Un tipar mai neted şi mai saturat se adaugă zonelor mai luminoase. Acest filtru este util pentru eliminarea unirii amestecurilor şi unificarea vizuală a elementelor din diverse surse.

Frescă Pictează o imagine într-un stil macrogranular, utilizând desene de calitate redusă, mici, rotunde şi aplicate în grabă.

Strălucire neon Adaugă diverse tipuri de străluciri obiectelor dintr-o imagine. Acest filtru este util pentru colorarea unei imagini şi atenuarea aspectului acesteia. Pentru a selecta o culoare de strălucire, faceţi clic pe caseta Strălucire şi selectaţi o culoare din instrumentul Alegere culoare.

Tencuială Vă permite să selectaţi din diverse dimensiuni (de la 1 la 50) şi tipuri de pensule pentru un efect stilistic de pictură. Tipurile de pensule includ Simplu, Neregulat deschis, Neregulat închis, Clar larg, Neclar larg şi Licărire.

Cuţit de paletă Reduce detaliile într-o imagine pentru a conferi efectul unei canavale pictate subţire care dezvăluie textura de dedesubt.

Împachetare în plastic Aplică asupra imaginii o cretare din plastic strălucitor, accentuând detaliile de la suprafaţă.

Contur posterizat Reduce numărul de culori dintr-o imagine (o posterizează) în funcţie de opţiunea de posterizare pe care o setaţi, identifică muchiile imaginii şi desenează linii negre pe acestea. Zonele late mari au o umbrire simplă, iar detaliile întunecate fine sunt distribuite prin imagine.

Pasteluri brute Aplică tuşe de cretă pastel pe un fundal texturat. În zonele în culori strălucitoare, creta pare groasă cu puţine texturi; în zonele mai întunecate, creta pare răzuită pentru a dezvălui textura.

Întindere Atenuează o imagine utilizând tuşe scurte în diagonală pentru a mânji sau a murdări zonele mai întunecate. Zonele mai deschise devin mai strălucitoare şi îşi pierd detaliile.

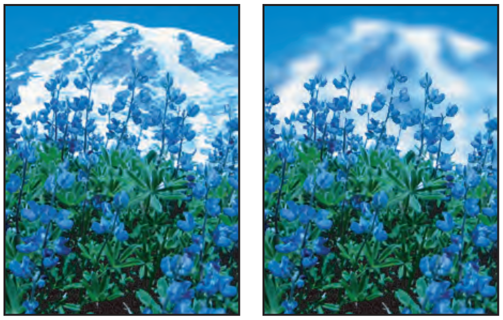
Burete Creează imagini cu zone puternic texturate în culori contrastante, simulând efectul unei picturi cu buretele.

Substrat Pictează imaginea pe un fundal texturat şi apoi pictează imaginea finală peste aceasta.

Acuarelă Pictează imaginea într-un stil de acuarelă utilizând o pensulă medie încărcată cu apă şi culoare, simplificând detaliile. Unde au loc modificări semnificative de tonuri pe margini, filtrul saturează culoarea.

Filtre Neclaritate

Filtrele Neclaritate atenuează o selecţie sau o imagine completă şi sunt utile pentru retuşare. Acestea netezesc tranziţiile făcând media pixelilor din dreptul muchiilor accentuate ale liniilor definite şi zonelor umbrite dintr-o imagine.



Înainte (stânga) şi după (dreapta) utilizarea filtrului Neclaritate lentile; fundalul este estompat, dar planul frontal rămâne clar.

***Notă:** Pentru a aplica un filtru Neclaritate marginilor unui strat, deselectaţi opţiunea Blocare pixeli transparenţi din panoul Straturi.*

Medie Caută culoarea medie a unei imagini sau selecţii şi apoi umple imaginea sau selecţia cu culoarea respectivă pentru a crea un aspect neted. De exemplu, dacă selectaţi o zonă de iarbă, filtrul schimbă zona într-un petic verde omogen.

Neclaritate şi Neclaritate accentuată Elimină zgomotul în cazul în care într-o imagine survin tranziţii de culoare semnificative. Filtrele Neclaritate netezesc tranziţiile făcând media pixelilor din dreptul muchiilor accentuate ale liniilor definite şi zonelor umbrite. Efectul filtrului Neclaritate accentuată este de trei-patru ori mai puternic decât cel al filtrului Neclaritate.

Neclaritate Casetă Oferă neclaritate unei imagini pe baza valorii culorii medii a pixelilor alăturaţi. Acest filtru este util pentru crearea efectelor speciale. Puteţi să ajustaţi dimensiunea unei zone utilizată pentru a calcula valoarea medie a unui pixel specificat; o rază mai mare are ca rezultat o neclaritate mai accentuată.

Neclaritate gaussiană Oferă rapid neclaritate unei selecţii printr-o valoare ajustabilă. *Gaussian* se referă la o curbă în formă de clopot care este generată atunci când Photoshop aplică o medie ponderată asupra pixelilor. Filtrul Neclaritate gaussiană adaugă detalii de frecvenţă redusă şi poate produce un efect înceţoşat.

***Notă:** Când se aplică filtrele Neclaritate gaussiană, Neclaritate casetă, Neclaritate de mişcare sau Neclaritate după formă unei zone selectate a imaginii, acestea vor produce în unele cazuri rezultate vizuale neaşteptate în apropierea marginilor selecţiei. Acest lucru se întâmplă pentru că filtrele de neclaritate utilizează date de imagine din afara zonei selectate pentru a crea pixelii noi, neclari în interiorul acesteia. De exemplu, dacă selecţia reprezintă o zonă de fundal pe care doriţi s-o faceţi neclară, dar să păstraţi prim planul clar, marginile zonei de fundal neclare vor fi contaminate cu culori din prim plan, producând în jurul prim planului un contur difuz, cu aspect tulbure. Pentru a evita acest efect, puteţi utiliza Neclaritate inteligentă sau Defocalizare lentile*

Defocalizare lentile Se adaugă un efect de neclaritate într-o imagine pentru a crea efectul unei adâncimi mai înguste a câmpului, astfel încât unele obiecte din imagine rămân focalizate, iar alte suprafeţe sunt neclare. Consultaţi "Adăugarea filtrului Defocalizare lentile" la pagina 229.

Neclaritate de mişcare Oferă neclaritate în direcţia specificată (de la –360° la +360°) şi la intensitatea specificată (de la 1 la 999). Efectul filtrului este analog realizării unei fotografii cu un obiect în mişcare, cu un timp de expunere fix.

Neclaritate radială Simulează neclaritatea unei camere care realizează zoom sau se roteşte pentru a produce o neclaritate necontrastantă. Selectaţi Rotire pentru a oferi neclaritate unor linii circulare concentrice şi apoi specificaţi un grad de rotire. Selectaţi Zoom pentru a oferi neclaritate unor linii radiale, ca şi cum aţi apropia sau depărta o imagine, şi specificaţi o valoare de la 1 la 100. Calitatea neclarităţii variază de la Versiune preliminară (pentru rezultate rapide, dar granulare) sau Bun şi Cel mai bun pentru rezultate mai netede, care nu se pot distinge unele de altele decât la o selecţie mare. Specificaţi originea neclarităţii trăgând tiparul în caseta Centru Neclaritate.

Neclaritate după formă Utilizează nucleul specificat pentru a crea neclaritatea. Selectaţi un nucleu din lista de presetări de forme personalizate şi utilizaţi glisiera pentru rază pentru a ajuta dimensiunea. Puteţi să încărcaţi diverse biblioteci de forme făcând clic pe triunghi şi selectând din listă. Raza stabileşte dimensiunea nucleului; cu cât nucleul este mai mare, cu atât neclaritatea este mai accentuată.

Neclaritate Inteligentă Oferă neclaritate unei imagini, cu precizie. Puteţi să specificaţi o rază, un prag şi o calitate pentru neclaritate. Valoarea Rază stabileşte dimensiunea zonei căutate pentru pixeli neasemănători. Valoarea Prag stabileşte cât de neasemănători trebuie să fie pixelii înainte de a fi afectaţi. De asemenea, puteţi seta un mod pentru întreaga selecţie (Normal) sau pentru muchiile tranziţiilor de culoare (Numai muchie şi Acoperire muchie). Dacă survine un contrast semnificativ, opţiunea Numai muchie aplică muchii alb-negru, iar Acoperire muchie aplică alb.

Neclaritate Suprafaţă Oferă neclaritate unei imagini păstrând muchiile. Acest filtru este util pentru crearea efectelor speciale şi pentru eliminarea zgomotului sau a granularităţii. Opţiunea Rază specifică dimensiunea zonei eşantionate pentru neclaritate. Opţiunea Prag controlează cu cât trebuie să se abată de la valoarea pixelilor din centru valorile de tonuri ale pixelilor alăturaţi înainte de a deveni parte din neclaritate. Pixelii cu diferenţe de valori de tonuri mai mici decât valoarea Prag sunt excluşi de la neclaritate.

Filtrele Tuşe pensulă

Asemenea filtrelor Artistic, filtrele Tuşe pensulă oferă un aspect de pictură sau arte frumoase cu ajutorul a diverse efecte de tuşă pentru pensulă şi tuş. Unele filtre adaugă granulaţie, vopsea, zgomot, detalii pentru muchii sau textură. Toate filtrele Tuşe pensulă pot fi aplicate prin intermediul galeriei de filtre.

Muchii accentuate Accentuează muchiile unei imagini. Atunci când controlul luminozităţii muchiilor este setat la o valoare ridicată, accentele seamănă cu cretă albă; atunci când este setat la o valoare redusă, accentele seamănă cu cerneală neagră.

Tuşe diagonale Repictează o imagine cu ajutorul unor tuşe diagonale, cu zone mai deschise şi mai închise, pictate cu tuşe în direcţii opuse.

Haşură oblică Păstrează detaliile şi caracteristicile imaginii originale adăugând textură şi nefinisând muchiile zonelor colorate cu o haşurare simulată în creion. Opţiunea Putere (cu valori de la 1 la 3) stabileşte numărul de treceri de haşurare.

Tuşe întunecate Pictează zonele întunecate cu tuşe scurte, strânse şi întunecate, iar zonele mai deschise cu tuşe lungi, albe.

Schiţe în tuş Redesenează o imagine cu linii înguste, fine peste detaliile originale, în stilul pix şi tuş.

Împroşcare Reproduce efectul unui aerograf de împroşcare. Prin mărirea opţiunilor se simplifică efectul general.

Aplicare atomizor Repictează o imagine, utilizând culori dominante, cu tuşe diagonale şi atomizor de culoare.

Sumi-e Pictează o imagine în stil japonez, ca şi cum s-ar aplica o pensulă complet saturată asupra unei hârtii de orez. Sumi-e creează muchii necontrastante, neclare cu nuanţe negre bogate, în tuş.

Filtrele Deformare

Filtrele Deformare distorsionează geometric o imagine, creând efecte 3D sau alte efecte de reformare. Reţineţi că aceste filtre pot consuma foarte multă memorie. Filtrele Strălucire difuză, Sticlă şi Vălurire ocean se pot aplica prin intermediul galeriei de filtre.

Strălucire difuză Randează o imagine ca şi cum s-ar vedea printr-un filtru de difuzie necontrastantă. Filtrul adaugă un zgomot alb transparent, cu o strălucire care se pierde începând din centrul unei selecţii.

Dizlocare Utilizează o imagine denumită *hartă de dizlocare* pentru a stabili modul de deformare a unei selecţii. De exemplu, utilizând o hartă de dizlocare în formă de parabolă, puteţi să creaţi o imagine care pare să fie tipărită pe o cârpă prinsă în colţuri.

Sticlă Face ca imaginea să apară ca şi cum ar fi privită prin diverse tipuri de sticlă. Puteţi selecta un efect de sticlă sau puteţi crea propria suprafaţă din sticlă ca fişier Photoshop pentru a o aplica ulterior. Puteţi să ajustaţi setările de scalare, deformare şi netezime. Atunci când utilizaţi controalele unei suprafeţe cu un fişier, urmaţi instrucţiunile pentru filtrul Dizlocare.

Corecţie lentile Filtrul Corecţie lentile corectează defectele comune ale lentilelor, cum ar fi distorsiunea butoi şi perniţă de ace, vignetarea şi aberaţia de cromaticitate.

Vălurire ocean Adaugă unde spaţiate aleatoriu la suprafaţa imaginii astfel încât pare să fie sub apă.

Ciupire Strânge o selecţie. O valoare pozitivă de până la 100% comută o selecţie spre centru; o valoare negativă de până la -100% comută o selecţie în afară.

Coordonate polare Converteşte o selecţie de la coordonatele sale rectangulare la cele polare şi vice versa, conform unei opţiuni selectate. Puteţi să utilizaţi acest filtru pentru a crea o anamorfoză cilindrică - o formă de artă populară în secolul al XVIII-lea - în care imaginea deformată pare normală când este vizualizată printr-un cilindru în oglindă.

Unduire Creează un tipar de ondulare pentru o selecţie, cum ar fi undele de la suprafaţa unui eleşteu. Pentru un control suplimentar, utilizaţi filtrul Val. Opţiunile includ numărul şi dimensiunea undelor.

Înclinare Deformează o imagine de-a lungul unei curbe. Specificaţi curba trăgând linia din casetă. Puteţi să ajustaţi orice punct de-a lungul curbei. Faceţi clic pe Prestabilit pentru a schimba curba înapoi în linie dreaptă. În plus, puteţi selecta modul în care să trataţi zonele nedeformate.

Deformare Sferă Oferă obiectelor un efect 3D împachetând o selecţie într-o formă sferică, deformând imaginea şi întinzând-o pentru a se încadra în curba selectată.

Turbionare Roteşte o selecţie mai accentuat în centrul decât la margini. Dacă specificaţi un unghi se produce un tipar de turbionare.

Val Funcţionează la fel ca filtrul Unduire, dar cu control mai mare. Opţiunile includ numărul de generatori de valuri, lungimea valului (distanţa de la creasta unui val la altul), înălţimea şi tipul valului: Sinusoidă (rostogolire), Triunghi sau Pătrat. Opţiunea Aleator aplică valori aleatorii. De asemenea, puteţi să definiţi zone nedeformate.

Pentru a reproduce rezultatele filtrului Val pentru alte selecţii, faceţi clic pe Aleator, setaţi numărul de generatori la 1 şi setaţi parametrii minimi şi maximi pentru Lungime val şi Amplitudine la aceeaşi valoare.

Zigzag Deformează o selecție radial, în funcție de raza pixelilor din selecție. Opțiunea Creste setează numărul de inversări de direcție pentru zigzag din centrul selecției la margine. De asemenea, puteți să specificați modul de dispunere a pixelilor: Opțiunea Unde concentrice dispune pixelii în partea stângă sus sau dreapta jos, opțiunea Din centru spre exterior dispune pixelii spre sau dintre centrul selecției, iar opțiunea În jurul centrului rotește pixelii în jurul centrului.

Filtrele Zgomot

Filtrele Zgomot adaugă sau elimină *zgomot* sau pixeli cu niveluri de culoare distribuite aleatoriu. Aceasta ajută la fuzionarea unei selecții în pixelii din jur. Filtrele Zgomot pot să creeze texturi neobișnuite sau să elimine zonele cu probleme, cum ar fi praful și zgârieturile.

Adăugare zgomot Aplică pixeli aleatorii unei imagini, simulând efectul realizării fotografiilor pe un film de mare viteză. De asemenea, puteți să utilizați filtrul Adăugare zgomot pentru a reduce unirea selecțiilor cu contururi progresive sau umplerile gradate sau pentru a conferi un aspect mai realist zonelor puternic retușate. Opțiunile pentru distribuirea zgomotului includ Uniform și Gaussian. Opțiunea Uniform distribuie valori de culoare pentru zgomot utilizând numere aleatorii cuprinse între 0 și plus sau minus valoarea specificată, pentru a crea un efect subtil. Opțiunea Gaussian distribuie valori de culoare pentru zgomot de-a lungul unei curbe în formă de clopot, creând un efect pătat. Opțiunea Monocromatic aplică filtrul numai asupra elementelor de tonuri din imagine fără modificarea culorilor.

Eliminare pete Detectează muchiile unei imagini (zonele unde survin schimbări semnificative de culoare) și oferă neclaritate întregii selecții, cu excepția acelor muchii. Această neclaritate elimină zgomotul păstrând detaliile.

Praf & Zgârieturi Reduce zgomotul modificând pixelii neasemănători. Pentru a obține un balans între claritatea imaginii și ascunderea defectelor, încercați diverse combinații de setări Rază și Prag. Sau aplicați filtrul asupra zonelor selectate din imagine. Consultați și secțiunea "Aplicarea filtrului Praf & Zgârieturi" la pagina 429.

Median Reduce zgomotul dintr-o imagine amestecând luminozitatea pixelilor dintr-o selecție. Filtrul caută raza unei selecții de pixeli pentru pixelii cu o luminozitate similară, abandonând pixelii care diferă prea mult de pixelii adiacenți și înlocuiește pixelul central cu valoarea de luminozitate mediană a pixelilor căutați. Acest filtru este util pentru eliminarea sau reducerea efectului mișcării unei imagini.

Reducere zgomot Reduce zgomotul în timp ce păstrează muchiile pe baza setărilor utilizatorului care afectează imaginea globală sau canalele individuale. Consultați "Reducerea zgomotului imaginii și a artefactelor JPEG" la pagina 223.

Filtrele Pixelare

Filtrele din submeniul Pixelare definesc o selecție cu claritate grupând pixelii cu valori de culori similare în celule.

Semiton color Simulează efectul utilizării unui ecran pentru semiton extins pentru fiecare canal al imaginii. Pentru fiecare canal, filtrul împarte imaginea în dreptunghiuri și înlocuiește fiecare dreptunghi cu un cerc. Dimensiunea cercului este proporțională cu luminozitatea dreptunghiului. Consultați "Aplicarea filtrului Semiton color" la pagina 430.

Cristalizare Grupează pixelii într-o culoare solidă într-o formă poligonală.

Fațetare Grupează pixelii cu culori solide sau similare în blocuri de pixeli cu culori asemănătoare. Puteți să utilizați acest filtru pentru a oferi unei imagini scanate aspectul unei imagini pictate manual sau pentru a face o imagine realistă să pară o pictură abstractă.

Fragmentare Creează patru copii ale pixelilor din selecție, le calculează media și stabilește un decalaj între aceștia.

Mezzontinta Convertește o imagine într-un tipar aleatoriu cu zone alb-negru sau culori complet saturate dintr-o imagine color. Pentru a utiliza filtrul, selectați un tipar cu puncte din meniul Tip în caseta de dialog Mezzontinta.

Mozaicare Grupează pixelii în blocuri pătrate. Pixelii dintr-un bloc specificat au aceeaşi culoare, iar culorile blocurilor reprezintă culorile din selecţie.

Punctificare Întrerupe culoarea unei imagini în puncte plasate aleatoriu, ca într-un tablou poantilist, şi utilizează culoarea de fundal ca zona unei canavale între puncte.

Filtrele Randare

Filtrele Randare creează forme 3D, tipare de nori, tipare de refracţie şi reflexii de lumină simulate într-o imagine. De asemenea, puteţi să manipulaţi obiectele în spaţiul 3D, să creaţi obiecte 3D (cuburi, sfere şi cilindri) şi să creaţi umpluturi de textură din fişiere în tonuri de gri pentru a produce efecte de iluminare asemănătoare celor 3D.

Nori Generează un tipar de nori necontrastant utilizând valori aleatorii care variază între culorile din prim-plan şi cele din fundal. Pentru a genera un tipar de nori mai reliefat, ţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) atunci când selectaţi Filtru > Randare > Nori. Atunci când aplicaţi filtrul Nori, datele imaginii din stratul activ sunt înlocuite.

Nori cu diferenţă Utilizează valori generate aleatoriu care variază între culorile din prim-plan şi cele din fundal pentru a produce un tipar de nori. Filtrul amestecă datele pentru nori cu pixelii existenţi tot aşa cum modul Diferenţă amestecă mai multe culori. Atunci când selectaţi acest filtru pentru prima dată, unele porţiuni ale imaginii sunt inversate într-un tipar de nori. Aplicând filtrul de mai multe ori, se creează tipare cu nervuri şi striaţiuni care seamănă cu o textură de marmură. Atunci când aplicaţi filtrul Nori cu diferenţă, datele imaginii din stratul activ sunt înlocuite.

Fibre Creează aspectul unor fibre ţesute utilizând culorile din prim-plan şi din fundal. Utilizaţi glisiera Varianţă pentru a controla modul în care variază culorile (o valoare redusă produce linii lungi de culoare, iar o valoare ridicată are ca rezultat fibre foarte scurte cu o distribuţie mai variată a culorii). Glisiera Putere controlează aspectul fiecărei fibre. O setare redusă produce o ţesătură slabă, iar o setare ridicată produce fibre scurte, aţoase. Faceţi clic pe butonul Aleator pentru a modifica aspectul unui tipar; puteţi să faceţi clic pe buton de mai multe ori până găsiţi tiparul dorit. Atunci când aplicaţi filtrul Fibre, datele imaginii din stratul activ sunt înlocuite.

Încercaţi să adăugaţi un strat de ajustare pentru harta de degrade pentru a colora fibrele.

Refracţie lentile Simulează refracţia produsă prin aprinderea unei lumini puternice în obiectivul camerei. Specificaţi o locaţie pentru centrul refracţiei făcând clic oriunde în interiorul miniaturii imaginii sau trăgând de crucea subţire.

Efecte iluminare Vă permite să produceţi numeroase efecte de iluminare pentru imaginile RGB variind 17 stiluri de lumini, trei tipuri de lumini şi patru seturi de proprietăţi ale luminilor. De asemenea, puteţi să utilizaţi texturi din fişierele în tonuri de gri (denumite *hărţi protuberanţe*) pentru a produce efecte similare celor 3D şi pentru a vă salva propriile stiluri pentru a le utiliza în alte imagini. Consultaţi “Adăugarea efectelor de iluminare” la pagina 431.

Filtre Claritate

Filtrele Claritate focalizează imaginile neclare mărind contrastul pixelilor adiacenţi.

Claritate şi Claritate accentuată Focalizează o selecţie şi îmbunătăţeşte claritatea acesteia. Filtrul Claritate accentuată aplică un efect de claritate mai puternică decât filtrul Claritate.

Claritate muchii şi Claritate optimizată Căutaţi zonele din imagine unde survin modificări semnificative ale culorilor şi creşteţi gradul de claritate a acestora. Filtrul Claritate muchii oferă claritate numai muchiilor, păstrând netezimea generală a imaginii. Utilizaţi acest filtru pentru a oferi claritate muchiilor, fără a specifica o valoare. Pentru corectarea profesională a culorilor, utilizaţi filtrul Claritate optimizată pentru a ajusta contrastul detaliilor muchiilor şi pentru a produce o linie mai deschisă şi mai întunecată pentru fiecare latură a muchiei. Acest proces evidenţiază muchia şi creează iluzia unei imagini mai clare.

Claritate Inteligentă Oferă claritate unei imagini permiţându-vă să setaţi algoritmul de claritate sau să controlaţi valoarea de claritate care apare în umbre şi tonuri luminoase. Acesta este modul recomandat de a conferi claritate dacă nu aveţi în vedere un anumit filtru de claritate. Consultaţi “Clarificarea cu ajutorul filtrului Claritate inteligentă” la pagina 225.

Consultaţi şi

“Ajustarea clarităţii şi neclarităţii imaginilor” la pagina 224

Filtrele Crochiu

Filtrele din submeniul Crochiu adaugă textură imaginilor, adesea pentru a obţine un efect 3D. De asemenea, aceste filtre sunt utile pentru a crea aspectul unei opere de arte frumoase sau a unui desen manual. Multe dintre filtrele Crochiu utilizează culorile din prim-plan şi din fundal atunci când redesenează imaginea. Toate filtrele Crochiu pot fi aplicate prin intermediul galeriei de filtre.

Basorelief Transformă o imagine astfel încât aceasta apare sculptată în basorelief şi luminată pentru a accentua variaţiile de la suprafaţă. Zonele întunecate ale imaginii preiau culoarea din prim-plan, iar culorile deschise utilizează culoarea din fundal.

Cretă & Cărbune Redesenează tonurile luminoase şi tonurile medii cu un fundal gri solid de ton mediu desenat cu cretă brută. Zonele de umbră sunt înlocuite cu linii negre, în diagonală, cu cărbune. Cărbunele este utilizat pentru a desena culoarea din prim-plan; iar creta, culoarea din fundal.

Cărbune Creează un efect posterizat, mânjit. Muchiile principale sunt desenate cu curaj, iar tonurile medii sunt schiţate cu ajutorul unei linii diagonale. Cărbunele este culoarea din prim-plan, iar fundalul este culoarea hârtiei.

Crom Randează imaginea ca şi cum ar avea o suprafaţă de crom lucioasă. Tonurile luminoase sunt punctele ridicate, iar umbrele sunt punctele joase de pe suprafaţa care se reflectă. După aplicarea filtrului, utilizaţi caseta de dialog Niveluri pentru a adăuga mai mult contrast imaginii.

Creion Conté Reproduce într-o imagine textura creioanelor Conté negru dens şi alb pur. Filtrul Creion Conté utilizează culoarea din prim-plan pentru zonele întunecate şi culoarea din fundal pentru zonele deschise. Pentru un efect mai real, schimbaţi culoarea din prim-plan cu una din culorilor comune pentru creion Conté (negru, sepia, sângeriu) înainte de a aplica filtrul. Pentru un efect mut, schimbaţi culoarea din fundal în alb, adăugaţi o parte din culorile din prim-plan la fundalul alb şi apoi aplicaţi filtrul.

Creion caligrafic Utilizează linii fine, de tuş linear pentru a capta detaliile din imaginea originală. Efectul este deosebit, mai ales la imaginile scanate. Filtrul înlocuieşte culoarea imaginii originale, utilizând culoarea din prim-plan pentru tuş şi culoarea din fundal pentru hârtie.

Tipar semiton Simulează efectul unui ecran cu semiton în timp ce menţine intervalul continuu de tonuri.

Hârtie note Creează o imagine care pare construită din hârtie creată manual. Acest filtru simplifică imaginile şi combină efectele filtrelor Stilizare > Stampare şi Textură > Granulare. Zonele întunecate ale imaginii par găuri în stratul superior al hârtiei, dezvăluind culoarea din fundal.

Fotocopie Simulează efectul fotocopierii unei imagini. Zonele mari întunecate tind să fie copiate numai în jurul muchiilor, iar tonurile medii scad fie la negru solid, fie la alb solid.

Tencuială Modelează o imagine din tencuială 3D, iar apoi colorează rezultatul utilizând culoarea din prim-plan şi din fundal. Zonele întunecate sunt ridicate, iar zonele deschise sunt coborâte.

Structură reticulară Simulează reducerea controlată şi deformarea emulsiei de peliculă pentru a crea o imagine care pare grupată în umbre şi granulată uşor în tonurile luminoase.

Ştampilă Simplifică imaginea astfel încât aceasta pare creată cu o ştampilă de cauciuc sau lemn. Acest filtru este utilizat cel mai bine pentru imaginile alb-negru.

Contur destrămat Reconstruieşte imaginea astfel încât să pară compusă din bucăţele de hârtie rupte, sfâşiate şi apoi colorează imaginea utilizând culorile din prim-plan şi din fundal. Filtrul este util mai ales pentru text sau obiectele cu contrast ridicat.

Hârtie umedă Utilizează desene cu umflături care par pictate pe hârtie umedă, fibroasă, provocând curgerea şi amestecarea culorilor.

Filtrele Stilizare

Filtrele Stilizare produc un efect de pictură sau de tablou impresionist asupra unei selecţii dizlocând pixelii şi trasând şi evidenţiind contrastul dintr-o imagine. După utilizarea unor filtre, precum Trasare contur şi Curbe de nivel, care evidenţiază contururile, puteţi să aplicaţi comanda Invertire pentru a vectoriza contururile unei imagini color cu linii colorate sau pentru a vectoriza contururile unei imagini în tonuri de gri cu linii albe.

Difuz Amestecă pixelii dintr-o selecţie pentru a atenua focalizarea conform opţiunii selectate: Opţiunea Normal mută pixelii în mod aleatoriu (ignorând valorile pentru culori), Numai întunecare înlocuieşte pixelii deschişi cu unii mai întunecaţi, iar Numai luminare înlocuieşte pixelii întunecaţi cu unii mai deschişi. Opţiunea Anizotropic mută aleatoriu pixelii în direcţia celei mai mici schimbări de culoare.

Stampare Determină o selecţie să pară ridicată sau stampată, convertind culoarea de umplere în gri şi trasând contururile cu culoarea de umplere originală. Opţiunile includ un unghi de stampare (de la –360° pentru coborârea suprafeţei, la +360° pentru ridicarea suprafeţei), înălţimea şi un procentaj (1% - 500%) pentru cantitatea de culoare din selecţie. Pentru a păstra culoarea şi detaliile la stampare, utilizaţi comanda Estompare după aplicarea filtrului Stampare.

Extrudare Oferă o textură 3D unei selecţii sau unui strat. Consultaţi “Aplicarea filtrului Extrudare” la pagina 430.

Trasare contur Identifică zonele imaginii cu tranziţii semnificative şi evidenţiază contururile. Asemenea filtrului Curbe de nivel, filtrul Trasare contur vectorizează contururile unei imagini cu linii întunecate pe un fundal alb şi este util pentru crearea unui chenar în jurul unei imagini.

Contur strălucitor Identifică toate contururile de culoare şi le adaugă o strălucire de neon. Acest filtru poate fi aplicat cumulat.

Solarizare Amestecă o imagine negativă cu una pozitivă - asemănător cu expunerea unui material fotografic tipărit rapid la lumină în timpul developării.

Dale Împarte o imagine într-o serie de dale, creând un decalaj între selecţie şi poziţia originală a acesteia. Puteţi să selectaţi una dintre următoarele opţiuni pentru a umple zona dintre dale: culoarea din fundal, culoarea din prim-plan, o versiune inversă a imaginii sau o versiune nemodificată a imaginii, ceea ce plasează versiunea cu dale deasupra originalului şi dezvăluie o parte a imaginii originale sub contururile cu dale.

Curbe de nivel Trasează tranziţiile zonelor cu luminozitate principală şi le vectorizează subţire pentru fiecare canal de culoare, pentru un efect similar liniilor dintr-o hartă de contur. Consultaţi “Aplicarea filtrului Curbe de nivel” la pagina 430.

Vânt Plasează în imagine linii orizontale mici pentru a crea un efect 'suflat de vânt'. Metodele includ Vânt; Explozie pentru un efect de vânt mai dramatic; şi Decalare, care decalează liniile din imagine.

Filtrele Textură

Utilizați filtrele Textură pentru a simula aspectul adâncimii sau substanței sau pentru a adăuga un aspect organic.

Nervuri Pictează o imagine pe o suprafață de tencuială cu relief ridicat, producând o rețea fină de crăpături care urmează contururile imaginii. Utilizați acest filtru pentru a crea un efect de stampare cu imagini care conțin o paletă largă de valori pentru culori sau tonuri de gri.

Granulare Adaugă textură unei imagini simulând diverse tipuri de granulare - Normal, Ponderat, Stropitoare, Grupat, Cu contrast, Mărit, Gravat cu puncte, Orizontal, Vertical şi Pătat, disponibile din meniul Tip granulare.

Dale mozaic Randează imaginea astfel încât pare să fie formată din cipuri sau dale mici şi adaugă tencuială între dale. (În contrast, filtrul Pixelare > Mozaicare împarte o imagine în blocuri de pixeli cu culori diferite.)

Peticire Împarte o imagine în pătrate umplute cu culoarea predominantă din acea zonă a imaginii. Filtrul reduce sau măreşte aleatoriu adâncimea dalelor pentru a reproduce tonurile luminoase şi umbrele.

Vitraliu Repictează o imagine sub forma unor celule adiacente cu o singură culoare vectorizate în culoarea din prim-plan.

Texturizator Aplică textura pe care o selectați sau pe care o creați pentru o imagine.

Filtrele Video

Submeniul Video conține filtrele De-întrețesere şi Culori NTSC.

De-întrețesere Netezeşte imaginile în mişcare captate video eliminând liniile întrețesute impare sau pare dintr-o imagine video. Puteți opta să înlocuiți liniile abandonate prin duplicare sau interpolare.

Culori NTSC Limitează gama reproductibilă de culori la cele acceptabile pentru reproducerea TV, pentru a împiedica depășirea culorilor suprasaturate din liniile de scanare TV.

Filtrele Altele

Filtrele din submeniul Altele vă permit să vă creați propriile filtre, să utilizați filtre pentru modificarea măştilor, să decalați o selecție dintr-o imagine şi să efectuați ajustări rapide de culoare.

Personalizat Vă permite să proiectați propriul dvs. efect al filtrului. Cu ajutorul filtrului Personalizat, puteți să modificați valorile de luminozitate ale fiecărui pixel din imagine conform unei operații matematice predefinite, cunoscută sub numele de *convoluție*. Fiecărui pixel îi este reasignată o valoare pe baza valorilor pixelilor din jur. Această operație este similară calculelor Adăugare şi Scădere pentru canale.

Puteți să salvați filtrele personalizate pe care le creați şi să le utilizați cu alte imagini Photoshop. Consultați “Crearea unui filtru Personalizat” la pagina 431.

Filtru trece sus Păstrează detaliile muchiilor în raza specificată unde survin tranziții ale culorilor clare şi suprimă restul imaginii. (O rază de 0,1 pixeli păstrează numai pixelii muchiilor.) Filtrul elimină detaliile cu frecvență joasă·dintr-o imagine şi are un efect opus celui al filtrului Neclaritate gaussiană.

Filtrul Filtru trece sus este util de aplicat asupra unei imagini în tonuri continue înainte de a utiliza comand Prag sau a converti imaginea în modul Bitmap. Filtrul este util pentru extragerea graficii vectoriale şi a zonelor alb-negru mari din imagini scanate.

Maxim şi Minim Sunt utile pentru modificarea măştilor. Filtrul Maxim are efectul aplicării unui *efect de subțiere*—îngroşând zonele albe şi subțiind zonele negre. Filtrul Minim are efectul aplicării unui *efect de îngroşare*—îngroşând zonele negre şi subțiind zonele albe. Asemenea filtrului Median, filtrele Maxim şi Minim afectează pixelii individuali dintr-o selecție. Într-o rază specificată, filtrele Maxim şi Minim înlocuiesc valoarea de luminozitate a pixelului curent cu cea mai mare sau cu cea mai mică valoare de luminozitate a pixelilor din jur.

Decalaj Mută o selecţie la o valoare orizontală sau verticală specificată, lăsând un spaţiu liber în locaţia originală a selecţiei. Puteţi să umpleţi zona liberă cu culoarea curentă din fundal, cu o altă parte a imaginii sau cu opţiunea dvs. de umplere dacă selecţia este lângă marginea unei imagini.

Filtrele Digimarc

Filtrele Digimarc încorporează un filigran digital într-o imagine pentru a stoca informaţiile despre drepturile de autor.

Consultaţi şi

"Adăugarea informaţiilor despre drepturile de autor digitale" la pagina 499

Punct de fugă

Funcţia·Punct de fugă permite păstrarea perspectivei corecte asupra părţilor editate ale imaginilor care conţin planuri de perspectivă (de exemplu părţile laterale ale unui imobil sau orice obiect dreptunghiular).

Consultaţi şi

"Lucrul în Punct de fugă" la pagina 247

Aplicarea anumitor filtre

Încărcarea imaginilor şi a texturilor pentru filtre

Pentru a-şi produce efectele, unele filtre încarcă şi utilizează alte imagini, cum ar fi texturi şi hărţi de dizlocare. Aceste filtre includ Creion Conté, Dizlocare, Sticlă, Efecte iluminare, Pasteluri brute, Texturizator, Substrat şi Personalizat. Nu toate aceste filtre încarcă imagini sau texturi în acelaşi mod.

1. Selectaţi filtrul dorit din submeniul corespunzător.
2. În caseta de dialog a filtrului, selectaţi Încărcare textură din meniul pop-up Textură, localizaţi şi deschideţi o imagine textură.

Toate texturile trebuie să fie în format Photoshop. Majoritatea filtrelor utilizează numai informaţiile în tonuri de gri ale unui fişier color.

Setarea controalelor pentru textură şi suprafaţa de sticlă

Filtrele Pasteluri brute, Substrat, Sticlă, Creion Conté şi Texturizator au opţiuni de texturizare. Aceste opţiuni determină apariţia imaginilor ca şi cum acestea ar fi pictate pe texturi, precum canavaua şi cărămida, sau ar fi vizualizate prin suprafeţe, precum blocurile de sticlă sau sticla glazurată.

1. Din meniul Filtru, selectaţi Artistic > Pasteluri brute, Artistic > Substrat, Deformare > Sticlă, Crochiu > Creion Conté sau Textură > Texturizator.
2. Pentru Textură, selectaţi un tip de textură sau selectaţi Încărcare textură pentru a specifica un fişier Photoshop.
3. Trageţi glisiera Scalare pentru a mări sau a reduce dimensiunea unui tipar pentru textură.
4. Trageţi glisiera Relief (dacă există) pentru a regla adâncimea suprafeţei texturii.
5. Selectaţi Invertire pentru a inversa umbrele şi tonurile luminoase ale texturii.
6. Pentru Direcţie lumină (dacă există), indicaţi direcţia din care provine sursa de lumină pe textură.

Definirea zonelor nedeformate

Filtrele Dizlocare, Înclinare şi Val din submeniul Deformare şi filtrul Decalaj din submeniul Altele vă permit să trataţi zonele nedefinite (sau neprotejate) de filtru după cum urmează:

Împachetare împrejur Umple spaţiul nedefinit cu conţinut din muchia opusă a imaginii.

Repetare pixeli muchie Extinde culorile pixelilor de-a lungul muchiei imaginii în direcţia specificată. Se pot forma benzi dacă pixelii muchiilor au culori diferite.

Setare la fundal (numai filtrul Decalaj) Umple zona selectată cu culoarea curentă din fundal.

Aplicarea filtrului Praf & Zgârieturi

1 Selectaţi Filtru > Zgomot > Praf & Zgârieturi.

2 Dacă este necesar, ajustaţi raportul de zoom pentru previzualizare până când zona care conţine zgomotul devine vizibilă.

3 Trageţi glisiera Prag în stânga la 0 pentru a dezactiva valoarea astfel încât să poată fi examinaţi toţi pixelii din selecţie sau imagine.

Valoarea Prag stabileşte cât de neasemănători trebuie să fie pixelii înainte de a fi eliminaţi.

Notă: *Glisiera Prag sporeşte controlul pentru valorile cuprinse între 0 şi 128 - intervalul cel mai frecvent pentru imagini - decât pentru valorile cuprinse între 128 şi 255.*

4 Trageţi glisiera Rază la stânga sau la dreapta sau introduceţi o valoare în caseta text de la 1 la 16 pixeli. Valoarea Rază stabileşte dimensiunea zonei căutate pentru pixeli neasemănători.

Mărind raza creşte gradul de neclaritate a imaginii. Utilizaţi cea mai mică valoare care elimină defectele.

5 Măriţi pragul treptat introducând o valoare sau trăgând glisiera la cea mai mare valoare posibilă care elimină defectele.

Aplicarea filtrului Dizlocare

Filtrul Dizlocare deplasează o selecţie utilizând o valoare pentru culoare din harta de dizlocare - 0 este deplasarea maximă negativă, 255, deplasarea maximă pozitivă, iar o valoare gri 128 nu produce nicio dizlocare. Dacă o hartă are un canal, imaginea se deplasează de-a lungul unei diagonale definită de rapoartele de scalare orizontale şi verticale. Dacă harta are mai multe canale, primul canal controlează dizlocarea orizontală, iar al doilea canal controlează dizlocarea verticală.

Filtrul creează hărţi de dizlocare utilizând un fişier aplatizat salvat în formatul Adobe Photoshop (cu excepţia imaginilor în modul Bitmap). De asemenea, puteţi utiliza filtrele din dosarul Plug-inuri din dosarul programului Photoshop.

1 Selectaţi Filtru > Deformare > Dizlocare.

2 Introduceţi scala de magnitudine a dizlocării.

Atunci când scala orizontală şi cea verticală sunt setate la 100%, cea mai mare dizlocare este de 128 pixeli (deoarece tonul de gri din mijloc nu produce nicio dizlocare).

3 Dacă harta de dizlocare nu are aceeaşi dimensiune ca selecţia, specificaţi modul în care harta se încadrează în imagine - selectaţi Întindere pentru potrivire pentru a redimensiona harta sau Mozaic pentru a umple selecţia repetând harta într-un tipar.

4 Selectaţi Împachetare împrejur sau Repetare pixeli muchie pentru a stabili modul în care sunt tratate zonele imaginii.

5 Faceți clic pe OK.

6 Selectați și deschideți harta de dizlocare. Deformarea se aplică imaginii.

Aplicarea filtrului Semiton color

1 Selectați Filtru > Pixelare > Semiton color.

2 Introduceți o valoare în pixeli pentru raza maximă a unui punct de semiton, de la 4 la 127.

3 Introduceți o valoare a unghiului pe ecran (unghiul punctului din poziția orizontală adevărată) pentru unul sau mai multe canale:

- Pentru imaginile Tonuri de gri, utilizați numai canalul 1.
- Pentru imaginile RGB, utilizați canalele 1, 2 și 3, care corespund canalelor roșu, verde și albastru.
- Pentru imaginile CMYK, utilizați toate cele patru canale, care corespund canalelor cyan, magenta, galben și negru.
- Faceți clic pe Valori prestabilite pentru a returna toate unghiurile de pe ecran la valorile prestabilite.

4 Faceți clic pe OK.

Aplicarea filtrului Extrudare

1 Selectați Filtru > Stilizare > Extrudare.

2 Selectați un tip 3D:

- Opțiunea Blocuri creează obiecte cu o față frontală pătrată și patru fețe laterale. Pentru a umple fața frontală a fiecărui bloc cu culoarea medie a blocului, selectați Fețe frontale solide. Pentru a umple fața frontală cu o imagine, deselectați Fețe frontale solide.
- Opțiunea Piramide creează obiecte cu patru părți laterale triunghiulare care se unesc într-un punct.

3 Introduceți o valoare, de la 2 la 255 pixeli, în caseta de text Dimensiune pentru a stabili lungimea oricărei părți laterale de la baza obiectului.

4 Introduceți o valoare, de la 1 la 255, în caseta de text Adâncime pentru a indica distanța la care va apărea cel mai înalt obiect pentru a ieși afară din ecran.

5 Selectați o opțiune pentru adâncime:

- Aleator, pentru a acorda fiecărui bloc sau piramide o adâncime arbitrară.
- Bazat pe nivel, pentru ca adâncimea fiecărui obiect să corespundă cu luminozitatea acestuia - zonele luminoase ies în relief mai mult decât cele întunecate.

6 Selectați Mascare blocuri incomplete pentru a ascunde orice obiect care se extinde dincolo de selecție.

Aplicarea filtrului Curbe de nivel

1 Selectați Filtru > Stilizare > Curbe de nivel.

2 Selectați o opțiune pentru muchie pentru a vectoriza zonele din selecție: Opțiunea Mai jos vectorizează zonele în care valorile în pixeli pentru culoare scad sub nivelul specificat, iar opțiunea Mai sus vectorizează zonele în care valorile pentru culoare sunt mai sus.

3 Introduceți un prag (Nivel) pentru evaluarea valorilor pentru culoare (nivel tonal), de la 0 la 255. Experimentați pentru a obține valorile care dezvăluie cele mai bune detalii din imagine.

Utilizați panoul Inforamții în modul Tonuri de gri pentru a indentifica o valoare de culoare pe care o doriți urmărită. Apoi introduceți valoarea în caseta de text Nivel.

Consultaţi şi

"Lucrul cu panoul Informaţii" la pagina 33

Crearea unui filtru Personalizat

1 Selectaţi Filtru > Altele > Personalizat. Caseta de dialog Personalizat afişează o grilă de casete de text în care puteţi introduce valori numerice.

2 Selectaţi caseta de text din centru, care reprezintă pixelul în curs de evaluare. Introduceţi valoarea cu care doriţi să înmulţiţi acea valoare de luminozitate a pixelului, de la -999 la +999.

3 Selectaţi o casetă de text care reprezintă un pixel adiacent. Introduceţi valoarea cu care doriţi să înmulţiţi pixelul din această poziţie.

De exemplu, pentru a înmulţi cu 2 valoarea de luminozitate a pixelului din partea dreaptă imediată a pixelului curent, introduceţi 2 în caseta de text din partea dreaptă imediată a casetei de text din centru.

4 Repetaţi paşii 2 şi 3 pentru toţi pixelii care doriţi să fie incluşi în operaţie. Nu trebuie să introduceţi valori în toate casetele de text.

5 Pentru Scalare, introduceţi valoarea cu care doriţi să împărţiţi suma valorilor pentru luminozitate a pixelilor incluşi în calcul.

6 Pentru Decalaj, introduceţi valoarea de adăugat la rezultatul calculului de scalare.

7 Faceţi clic pe OK. Filtrul Personalizat se aplică fiecărui pixel din imagine, pe rând.

Utilizaţi butoanele Salvare şi Încărcare pentru a salva şi a reutiliza filtrele Personalizat.

Adăugarea efectelor de iluminare

Aplicarea filtrului Efecte iluminare

Filtrul Efecte iluminare vă permite să produceţi nenumărate efecte de iluminare pentru imaginile RGB. De asemenea, puteţi să utilizaţi texturi din fişierele în tonuri de gri (denumite *hărţi protuberanţe*) pentru a produce efecte similare celor 3D şi pentru a vă salva propriile stiluri pentru a le utiliza în alte imagini.

***Notă:** Filtrul Efecte iluminare funcţionează numai pentru imaginile RGB.*

1 Selectaţi Filtru > Randare > Efecte iluminare.

2 Pentru Stil, selectaţi un stil.

3 Pentru Tip lumină, selectaţi un tip. Dacă utilizaţi mai multe lumini, selectaţi şi deselectaţi Activat pentru a activa şi a dezactiva luminile individuale.

4 Pentru a schimba culoarea luminii, faceţi clic pe caseta pentru culoare din zona Tip lumină a casetei de dialog.

Se va deschide instrumentul Alegere culoare selectat în caseta de dialog Preferinţe generale.

5 Pentru a seta proprietăţile luminii, trageţi glisiera corespunzătoare pentru următoarele opţiuni:

Luciu Stabileşte măsura în care suprafaţa reflectă lumina (precum suprafaţa unei bucăţi de hârtie fotografică), de la Mată (reflexie redusă) până la Strălucitoare (reflexie ridicată).

Material Stabileşte ce se reflectă mai mult: lumina sau obiectul pe care se reflectă lumina. Opţiunea Plastic reflectă culoarea luminii; opţiunea Metalic reflectă culoarea obiectului.

Expunere Creşte (valori pozitive) sau descreşte (valori negative) lumina. Valoarea 0 nu are niciun efect.

Ambianță Difuzează lumina ca şi cum ar fi combinată cu o altă lumină din cameră, precum lumina soarelui sau o lumină fluorescentă. Selectați valoarea 100 pentru a utiliza numai sursa de lumină sau valoarea -100 pentru a elimina sursa de lumină. Pentru a schimba culoarea luminii ambientale, faceți clic pe caseta de culoare şi utilizați instrumentul Alegere culoare care apare.

Pentru a duplica o lumină, trageți lumina cu tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) în fereastra de previzualizare.

6 Pentru a utiliza o umplutură de textură, selectați un canal pentru Canal Textură.

Tipuri de efecte de iluminare

Puteți selecta din mai multe tipuri de iluminare:

Omni Transmite lumina în toate direcțiile, direct de deasupra imaginii, ca un bec deasupra unei bucăți de hârtie.

Direcțional Transmite lumina de departe astfel încât unghiul de lumină nu se modifică, precum lumina solară.

Reflector Răspândeşte o rază eliptică de lumină. Linia din fereastra de previzualizare defineşte direcția şi unghiul de lumină, iar handle-urile definesc marginile elipsei.

Ajustarea unei lumini Omni

1 Selectați Filtru > Randare > Efecte iluminare.

2 Pentru Tip lumină, selectați Omni.

3 Ajustați lumina:

- Pentru a muta lumina, trageți cercul din centru.
- Pentru mări sau a micşora dimensiunea luminii (ca o lumină care se apropie sau se depărtează), trageți unul din handle-urile care definesc marginile efectului.

Ajustarea luminii direcționale cu ajutorul ferestrei de previzualizare

1 Selectați Filtru > Randare > Efecte iluminare.

2 Pentru Tip lumină, selectați Direcțional.

3 Ajustați lumina:

- Pentru a muta lumina, trageți cercul din centru.
- Pentru a schimba direcția luminii, trageți handle-ul la capătul liniei pentru a roti unghiul luminii. Trageți cu tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) pentru a menține constantă înălțimea luminii (lungimea liniei).
- Pentru a modifica înălțimea luminii, trageți handle-ul la capătul liniei. Scurtați linia pentru o lumină strălucitoare şi prelungiți-o pentru o lumină mai puțin intensă. O linie foarte scurtă produce o lumină albă pură; o linie foarte lungă nu produce nicio lumină. Trageți cu tasta Shift pentru a menține unghiul contant şi modificați înălțimea luminii (lungimea liniei).

Ajustarea reflectorului cu ajutorul ferestrei de previzualizare

1 Selectați Filtru > Randare > Efecte iluminare.

2 Pentru Tip lumină, selectați Reflector.

3 Ajustați lumina:

- Pentru a muta lumina, trageți cercul din centru.

- Pentru a mări unghiul luminii, trageți handle-ul pentru a scurta linia. Pentru a reduce unghiul luminii, trageți pentru a lungi linia.
- Pentru a întinde elipsa sau a roti lumina, trageți unul dintre handle-uri. Trageți cu tasta Shift pentru a menține unghiul contant şi modificați înălțimea luminii (lungimea liniei). Trageți cu tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) pentru a menține dimensiunea contantă şi modificați unghiul sau direcția reflectorului.
- Pentru a seta focalizarea luminii (sau intensitatea reflectorului) şi a controla cantitatea dintr-o elipsă umplută cu lumină, trageți de glisorul Intensitate: intensitatea completă (valoarea 100) este cea mai strălucitoare, intensitatea normală este circa 50, intensitatea negativă îndepărtează din lumină, iar intensitatea -100 nu produce nicio lumină. Utilizați glisiera Focalizare pentru a controla cantitatea dintr-o elipsă umplută cu lumină.

Stilurile efectelor de iluminare

Utilizați meniul Stil din caseta de dialog Efecte iluminare pentru a selecta unul dintre cele 17 stiluri de lumină. De asemenea, puteți să vă creați propriul stil de iluminare adăugând lumini la setarea Prestabilit. Filtrul Efecte iluminare necesită cel puțin o sursă de lumină. Nu pot fi editate mai multe lumini în acelaşi timp, dar toate luminile adăugate sunt utilizate pentru a crea efectul.

Reflector ora 2 Un reflector galben de intensitate medie (17) cu o focalizare largă (91).

Albastru Omni O lumină Omni albastră de suprasarcină cu o intensitate completă (85) şi nicio focalizare.

Cerc de lumină Patru reflectoare. Albul are o intensitate completă (100) şi o focalizare concentrată (8). Galbenul are o intensitate puternică (88) şi o focalizare concentrată (3). Roşul are o intensitate medie (50) şi o focalizare concentrată (0). Albastrul are o intensitate completă (100) şi o focalizare medie (25).

Traversare Un reflector alb de intensitate medie (35) cu o focalizare largă (69).

Traversare în jos Două reflectoare albe de intensitate medie (35) cu o focalizare largă (100).

Implicit Un reflector alb, de intensitate medie (35), cu o focalizare largă (69).

Cinci lumini în jos/Cinci lumini în sus Cinci reflectoare albe, în jos sau în sus, de intensitate completă (100) cu focalizare largă (60).

Proiector O lumină galbenă Omni de intensitate medie (46).

Reflector Un reflector alb de intensitate medie (35) cu o focalizare largă (69).

Paralel direcțional O lumină albastră direcțională cu o intensitate completă (98) şi nicio focalizare.

Lumini RGB Lumini roşie, albastră şi verde care produc o lumină de intensitate medie (60) cu o focalizare largă (96).

Lumini necontrastante directe Două lumini direcționale albă şi albastră fără focalizare. Albul are o intensitate necontrastantă (20). Albastrul are o intensitate medie (67).

Necontrastant Omni O lumină necontrastantă Omni de intensitate medie (50).

Reflector necontrastant Un reflector alb de intensitate completă (98) cu o focalizare largă (100).

Trei în jos Trei reflectoare albe de intensitate necontrastantă (35) cu o focalizare largă (96).

Reflector triplu Trei reflectoare de intensitate redusă (35) cu o focalizare largă (100).

Adăugarea sau ştergerea unei lumini

❖ În caseta de dialog Efecte iluminare, efectuați una din următoarele operații:

- Pentru a adăuga o lumină, trageți pictograma pentru lumină din partea de jos a casetei de dialog în zona de previzualizare. Repetați acest pas, după cum doriți, pentru maxim 16 lumini.

- Pentru a şterge o lumină, trageţi lumina de cercul din centru la pictograma Ştergere în partea din dreapta jos a ferestrei de previzualizare.

Crearea, salvarea sau ştergerea unui stil pentru efectele de iluminare

❖ În caseta de dialog Efecte iluminare, efectuaţi una din următoarele operaţii:

- Pentru a crea un stil, selectaţi valoarea Prestabilit pentru opţiunea Stil şi trageţi pictograma Bec din partea de jos a casetei de dialog în zona de previzualizare. Repetaţi acest pas, după cum doriţi, pentru maxim 16 lumini.
- Pentru a salva un stil, faceţi clic pe Salvare, denumiţi stilul şi faceţi clic pe OK. Stilurile salvate includ toate setările pentru fiecare lumină şi apar în meniul Stil de fiecare dată când deschideţi imaginea.
- Pentru a şterge un stil, selectaţi un stil şi apoi faceţi clic pe Ştergere.

Utilizarea canalului Textură în efectele de iluminare

Canalul Textură din caseta de dialog Efecte iluminare vă permite să controlaţi efectele de iluminare cu ajutorul imaginilor în tonuri de gri (denumite *hărţi protuberanţe*) pe care le adăugaţi la imaginea dvs. sub formă de canale alfa. Puteţi să adăugaţi orice imagine în tonuri de gri la imaginea dvs. drept canal alfa sau să creaţi un nou canal alfa şi să îi adăugaţi o textură. Pentru un efect de text stampat, utilizaţi un canal cu text alb pe fundal negru sau vice versa.

1 Dacă este necesar, adăugaţi un canal alfa imaginii dvs. Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a utiliza o textură bazată pe o altă imagine (de exemplu, material textil sau apă), convertiţi imaginea în tonuri de gri, apoi trageţi canalul cu tonuri de gri din imaginea respectivă în imaginea curentă.
- Trageţi un canal alfa existent din altă imagine în imaginea curentă.
- Creaţi un canal alfa în imagine, apoi adăugaţi o textură la aceasta.

2 În caseta de dialog Efecte iluminare, selectaţi un canal din meniul Canal Textură: fie un canal alfa pe care l-aţi adăugat sau canalul roşu, verde sau albastru al imaginii.

3 Selectaţi Cantitatea culorii alb este mare pentru a creşte părţile albe ale canalului de la suprafaţă. Deselectaţi această opţiunea pentru a mări părţile întunecate.

4 Trageţi glisiera Înălţime pentru a varia textura de la valoarea Plat (0) la valoarea Muntos (100).

Consultaţi şi

"Crearea şi editarea măştilor de canale alfa" la pagina 294

Capitolul 14: Textul

Textul în Adobe Photoshop CS4 constă în forme definite matematic, cu contur vectorial, care descriu litere, numere şi simboluri ale unui *design de set de caractere*. Majoritatea design-uri de seturi de caractere sunt disponibile în mai multe formate, cele mai obişnuite formate fiind Type 1 (denumite şi fonturi PostScript), TrueType, OpenType, CID nou şi CID neprotejat (numai japoneză). Photoshop păstrează contururile textului vectorial şi le utilizează când scalaţi sau redimensionaţi textul, salvaţi un fişier PDF sau EPS sau tipăriţi imaginea pe o imprimantă PostScript. Ca urmare, se poate obţine text cu muchii ascuţite, independent de rezoluţie.

Crearea textului

Despre text si straturile de text

Când creaţi text, este adăugat un nou strat text la panoul Straturi.

Important: *Straturile text nu sunt create pentru imagini în modurile Multicanal, Bitmap sau Culori indexate, deoarece aceste moduri nu acceptă straturi. În aceste moduri, textul apare în fundal ca text rasterizat.*

După ce creaţi un strat text, puteţi edita textul şi îi puteţi aplica comenzi de straturi.

Totuşi, după efectuarea unei modificări a stratului text care necesită rasterizare, Photoshop converteşte contururile textului vectorial în pixeli. Textul rasterizat nu mai are contururi vectoriale şi nu este editabil ca text. Consultaţi "Rasterizarea straturilor text" la pagina 442.

Puteţi efectua următoarele modificări unui strat text, putând totuşi edita textul:

- Modificarea orientării textului.
- Aplicarea opţiunii antialias.
- Conversia dintre scrisul punctual şi tipul paragrafului.
- Crearea unui traseu de lucru din text.
- Aplicaţi comenzile de transformare din meniul Editare, cu excepţia comenzilor Perspectivă şi Deformare.

  Notă: *Pentru a transforma o parte din stratul text, trebuie să rasterizaţi mai întâi stratul text.*
- Utilizaţi stiluri de strat.
- Utilizaţi scurtăturile de umplere .
- Deformaţi textul pentru a corespunde unei varietăţi de forme.

Consultaţi şi

"Crearea şi editarea textului pe un traseu" la pagina 461

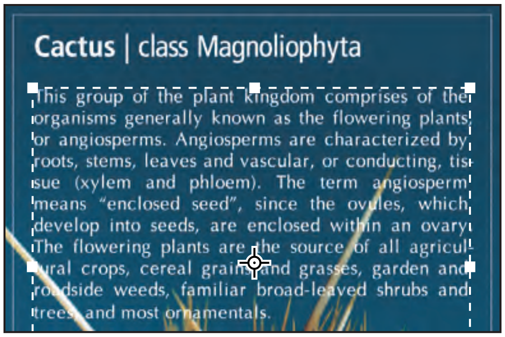
"Afişarea şi setarea opţiunilor textului asiatic" la pagina 466

"Editarea textului" la pagina 438

Introducerea textului

Există trei moduri de creare a textului: la un punct, în interiorul unui paragraf şi de-a lungul unui traseu.

- *Scrisul punctual* este o linie orizontală sau verticală de text care începe când faceţi clic într-o imagine. Introducerea textului la un punct este o modalitate utilă de a adăuga câteva cuvinte pe o imagine.
- *Textul paragraf* utilizează limite pentru a controla curgerea caracterelor, atât pe orizontală, cât şi pe verticală. Introducerea textului în acest mod este utilă când doriţi să creaţi unul sau mai multe paragrafe, de exemplu pentru o broşură.



Cactus | class Magnoliophyta

This group of the plant kingdom comprises of the organisms generally known as the flowering plants or angiosperms. Angiosperms are characterized by roots, stems, leaves and vascular, or conducting, tissue (xylem and phloem). The term angiosperm means “enclosed seed”, since the ovules, which develop into seeds, are enclosed within an ovary. The flowering plants are the source of all agricultural crops, cereal grains and grasses, garden and roadside weeds, familiar broad-leaved shrubs and trees, and most ornamentals.

Textul introdus ca scris punctual (sus) şi într-o casetă de încadrare (jos)

- *Textul pe un traseu* curge de-a lungul muchiei unui traseu deschis sau închis. Când introduceţi text orizontal, caracterele apar de-a lungul traseului, perpendicular pe linia de bază. Când introduceţi text vertical, caracterele apar de-a lungul traseului, paralel cu linia de bază. În oricare dintre cazuri, textul curge în direcţia în care punctele sunt adăugate la traseu.

  Dacă introduceţi mai mult text decât intră într-un paragraf sau de-a lungul unui traseu, va apărea o casetă mică sau un cerc care conţine simbolul plus (+) în locul unui specificator în colţul limitei paragrafului sau un punct de ancorare la capătul traseului.

Făcând clic într-o imagine cu instrumentul Text, activaţi instrumentul text în modul de editare. Când instrumentul este în modul de editare, puteţi introduce şi edita caractere, precum şi executa alte comenzi din diferite meniuri; totuşi, anumite operaţii necesită mai întâi confirmarea modificărilor efectuate asupra stratului text. Pentru a determina dacă un instrument text este în modul de editare, verificaţi în bara de opţiuni - dacă vedeţi butonul Confirmare ✓ şi butonul Anulare ⊘, instrumentul text este în modul de editare.

Consultaţi şi

“Despre instrumente” la pagina 19

“Crearea şi editarea textului pe un traseu” la pagina 461

Introducerea scrisului punctual

Când introduceţi scris punctual, fiecare linie de text este independentă - rândul se extinde sau se reduce pe măsură ce-l editaţi, dar nu se înfăşoară la rândul următor. Textul pe care-l introduceţi apare într-un strat text nou.

1. Selectaţi instrumentul Text orizontal T sau instrumentul Text vertical ↓T.
2. Faceţi clic pe imagine pentru a seta punctul de inserţie pentru text. Linia mică dintre semnele de forma literei I marchează linia de bază a textului (linia imaginară pe care stă textul). Pentru textul vertical, linia de bază marchează axa centrală a caracterelor.
3. Selectaţi opţiuni suplimentare de text în bara de opţiuni, panoul Caracter sau panoul Paragraf.

4 Introduceți caracterele. Pentru a începe un rând nou, apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS).

Notă: *De asemenea, puteți transforma scrisul punctual în modul editare. Mențineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS). Va apărea o casetă de încadrare în jurul textului. Puteți trage un specificator pentru a scala sau înclina textul. De asemenea, puteți roti caseta de încadrare.*

5 Când ați terminat de introdus sau de editat textul, efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe butonul Confirmare ✓ din bara de opțiuni.
- Apăsați tasta Enter a tastaturii numerice.
- Apăsați Ctrl+Enter (Windows) sau Command+Return (Mac OS).
- Selectați orice instrument din caseta Instrumente; faceți clic pe panoul Straturi, Canale, Trasee, Acțiuni, Istoric sau Stiluri; sau selectați orice comandă de meniu disponibilă.

Introducerea textului paragraf

Când introduceți text paragraf, rândurile textului se înfăşoară pentru a corespunde dimensiunilor casetei de încadrare. Puteți introduce mai multe paragrafe şi selecta o opțiune de aliniere umplere a paragrafului.

Puteți redimensiona caseta de încadrare, determinând curgerea textului în interiorul dreptunghiului ajustat. Puteți ajusta caseta de încadrare în timp ce sau după ce creați stratul text. De asemenea, puteți utiliza caseta de încadrare pentru a roti, scala şi înclina textul.

1 Selectați instrumentul Text orizontal T sau instrumentul Text vertical ↓T .

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Trageți o diagonală pentru a defini o casetă de încadrare pentru text.
- Mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pe măsură ce trageți, pentru a afișa caseta de dialog Dimensiune text paragraf. Introduceți valorile pentru Lățime şi Înălțime, apoi faceți clic pe OK.

3 Selectați opțiuni suplimentare de text în bara de opțiuni, panoul Caracter, panoul Paragraf sau submeniul Strat > Text.

4 Introduceți caracterele. Pentru a începe un nou paragraf, apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS). Dacă introduceți mai mult text decât intră în caseta de încadrare, pictograma de text excedentar ⊞ va fi afișată în caseta de încadrare.

5 Dacă doriți, redimensionați, rotiți sau înclinați caseta de încadrare.

6 Confirmați stratul de text printr-una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe butonul Confirmare ✓ din bara de opțiuni.
- Apăsați tasta Enter a tastaturii numerice.
- Apăsați Ctrl+Enter (Windows) sau Command+Return (Mac OS).
- Selectați orice instrument din caseta Instrumente; faceți clic pe panoul Straturi, Canale, Trasee, Acțiuni, Istoric sau Stiluri; sau selectați orice comandă de meniu disponibilă.

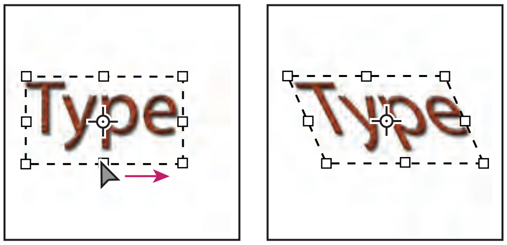
Textul pe care-l introduceți apare într-un strat text nou.

Redimensionarea sau transformarea unei casete de încadrare text

❖ Afişați specificatorii casetei de încadrare a textului paragraf. Cu instrumentul Text T activ, selectați stratul text din panoul Straturi şi faceți clic în fluxul de text din imagine.

***Notă:** Puteţi transforma scrisul punctual în modul editare. Menţineţi apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) şi în jurul textului se va afişa o casetă de încadrare.*

- Pentru a redimensiona caseta de încadrare, poziţionaţi cursorul deasupra specificatorului - cursorul se transformă într-o săgeată dublă - şi trageţi. Menţineţi apăsată tasta Shift şi trageţi pentru a păstra proporţiile casetei de încadrare.
- Pentru a roti caseta de validare, poziţionaţi cursorul în afara chenarului de încadrare - cursorul se transformă într-o săgeată curbă cu două capete - şi trageţi. Menţineţi apăsată tasta Shift şi trageţi pentru a constrânge rotaţia la trepte de 15°. Pentru a modifica centrul rotaţiei, menţineţi apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) şi trageţi punctul centrului în altă locaţie. Punctul central se poate afla în afara casetei de încadrare.
- Pentru a înclina caseta de încadrare, menţineţi apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) şi trageţi unul dintre specificatorii din mijloc. Cursorul se transformă în vârf de săgeată.



Înclinarea textului utilizând caseta de încadrare

- Pentru a scala textul în timp ce redimensionaţi caseta de încadrare, menţineţi apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) şi trageţi un specificator de colţ.
- Pentru a redimensiona caseta de încadrare din punctul central, menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi iun specificator de colţ.

Conversia dintre scrisul punctual şi textul paragraf

Puteţi converti scrisul punctual în text paragraf pentru a ajusta curgerea caracterelor în caseta de încadrare. Alternativ, puteţi converti textul paragraf în scris punctual, pentru a face fiecare rând de text să curgă independent de celelalte. Când convertiţi textul paragraf în scris punctual, este adăugat un retur de car la sfârşitul fiecărui rând de text (cu excepţia ultimului rând).

1 Selectaţi stratul text din panoul Straturi.

2 Selectaţi Strat> Text> Conversie în scris punctual sau Strat > Text > Conversie în text paragraf.

***Notă:** Când convertiţi textul paragraf în scris punctual, toate caracterele care depăşesc caseta de încadrare sunt şterse. Pentru a evita pierderea textului, ajustaţi caseta de încadrare astfel încât tot textul să fie vizibil înainte de conversie.*

Editarea textului

Editarea textului

1 Selectaţi instrumentul Text orizontal T sau instrumentul Text vertical ↓T .

2 Selectaţi stratul text din panoul Straturi sau faceţi clic în fluxul de text pentru a selecta automat un strat text.

3 Poziționați punctul de inserție în text și efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pentru a seta punctul de inserție.
- Selectați unul sau mai multe caractere pe care doriți să le editați.

4 Introduceți textul cum doriți.

5 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Confirmați modificările stratului text.
- Anulați modificările stratului text făcând clic pe Anulare ⊘ sau apăsând ESC.

Consultați și

"Formatarea caracterelor" la pagina 443

"Formatarea paragrafelor" la pagina 455

"Spațierea rândurilor și a caracterelor" la pagina 451

"Scalarea și rotirea textului" la pagina 454

"Fonturi" la pagina 447

Specificarea ghilimelelor rotunde sau curbate

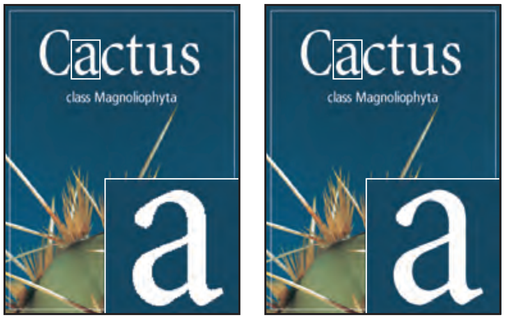
Ghilimelele tipografice, denumite adesea și ghilimele curbate sau ghilimele inteligente, se amestecă cu curbele fontului. Ghilimelele tipografice sunt utilizate în mod tradițional pentru marcarea citatelor și ca apostrofuri. *Ghilimelele drepte* sunt în mod tradițional utilizate ca abrevieri pentru picioare și inci.

1 Selectați Editare > Preferințe > Text (Windows) sau Photoshop > Preferințe > Text (Mac OS).

2 Sub Opțiuni text, selectați sau deselectați Utilizare ghilimele inteligente.

Aplicarea opțiunii antialias unui strat text

Opțiunea antialias produce text cu muchii netede, umplând parțial pixelii muchiilor. Ca urmare, muchiile textului se amestecă cu fundalul.



Opțiunea antialias setată la Nici unul (stânga) și Puternic (dreapta)

Când creați text pentru a fi afişat pe Web, rețineți că opțiunea antialias creşte semnificativ numărul de culori al imaginii inițiale. Aceasta vă limitează posibilitatea de a reduce numărul de culori din imagine şi, prin urmare, de a reduce dimensiunea fişierului imaginii. De asemenea, opțiunea antialias poate cauza afişarea culorilor izolate de-a lungul muchiilor textului. Când reducerea dimensiunii fişierului şi limitarea numărului de culori sunt cele mai importante, este preferabil să evitați opțiunea antialias, în ciuda neregularității marginilor. De asemenea, luați în considerare utilizarea unui text mai mare decât pentru tipărire. Textul mai mare este mai uşor de vizualizat pe Web şi vă oferă mai multă libertate de a decide dacă aplicați antialias.

***Notă:** Când utilizați antialias, textul poate fi randat inconsecvent la dimensiuni mici şi rezoluții scăzute (cum este rezoluția utilizată pentru grafica Web). Pentru a reduce inconsecvența, deselectați opțiunea Lățime fracțională din meniul panoului Caracter.*

1 Selectați stratul text din panoul Straturi.

2 Selectați o opțiune din meniul antialias aa din bara de opțiuni sau din panoul Caracter. Sau selectați Strat > Text, apoi alegeți o opțiune din submeniu.

Niciunul Nu se aplică antialias

Claritate Textul apare la cea mai mare claritate

Precis Textul apare destul de clar

Puternic Textul apare mai gros

Netezire Textul apare mai neted

Verificarea şi corectarea ortografică

Când efectuați verificarea ortografică a unui document, Photoshop contestă orice cuvânt care nu se găseşte în dicționar. Dacă un cuvânt contestat este scris corect, puteți confirma ortografia sa, adăugându-l la dicționarul personal. Dacă un cuvânt contestat este scris greşit, îl puteți corecta.

1 Dacă este nevoie, selectați o limbă din meniul pop-up din partea inferioară a panoului Caracter. Acesta este dicționarul pe care îl utilizează Photoshop pentru verificarea ortografică.

2 (Opțional) Afişați sau deblocați straturile text. Comanda Verificare ortografică nu verifică şi ortografia din straturile ascunse sau blocate.

3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați un strat text.
- Pentru a verifica un anumit text, selectați textul.
- Pentru a verifica un cuvânt, plasați cursorul în interiorul cuvântului.

4 Selectați Editare > Verificare ortografică.

5 Dacă ați selectat un strat text şi doriți să verificați numai ortografia stratului respectiv, deselectați Verificare globală straturi.

6 Pe măsură ce Photoshop găseşte cuvinte nefamiliare şi alte erori posibile, faceți clic pe una dintre următoarele:

Ignorare Continuă verificarea ortografică fără a modifica textul.

Ignorare globală Ignoră cuvântul contestat pe parcursul verificării rămase.

Modificare Corectează o greşeală de ortografie. Asigurați-vă că în caseta text Modificare în cuvântul este scris corect şi faceți clic pe Modificare. În cazul în care cuvântul nu este cel dorit, selectați alt cuvânt din caseta text Sugestii sau introduceți cuvântul corect în caseta text Modificare în.

Modificare globală Corectează toate aparițiile cuvântului incorect din document. Asigurați-vă că, în caseta text Modificare în, cuvântul este scris corect.

Adăugare Stochează în dicționar cuvântul nerecunoscut, astfel încât aparițiile ulterioare nu sunt marcate ca greşeli.

Căutarea şi înlocuirea textului

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați stratul care conține textul pe care doriți să-l găsiți şi să-l înlocuiți. Plasați cursorul la începutul textului în care doriți să căutați.
- Selectați un strat non-text dacă aveți mai mult de un strat text în care doriți să efectuați o căutare şi doriți să căutați în toate straturile din document.

***Notă:** În panoul Straturi, asigurați-vă că straturile de text în care doriți să căutați sunt vizibile şi deblocate. Comanda Căutare şi înlocuire text nu verifică ortografia în straturile ascunse sau blocate.*

2 Selectați Editare > Căutare şi înlocuire text.

3 În caseta Căutare, introduceți sau lipiți textul pe care doriți să-l găsiți. Pentru a modifica textul, introduceți noul text în caseta text Modificare în.

4 Selectați una sau mai multe opțiuni pentru a restrânge căutarea.

Căutare globală straturi Caută în toate straturile din document. Această opțiune este disponibilă când în panoul Straturi este selectat un strat non-text.

Înainte Caută după punctul de inserție în text. Debifați această opțiune pentru a căuta în tot textul dintr-un strat, indiferent unde se află punctul de inserție.

Cu distincție între majuscule/minuscule Caută un cuvânt sau cuvinte cu distincție între majuscule/minuscule în caseta text Căutare De exemplu, având selectată opțiunea Cu distincție între majuscule/minuscule, o căutare pentru “PrePress” nu va găsi “Prepress” sau “PREPRESS.”

Numai cuvânt întreg Ignoră textul căutat dacă este încorporat într-un cuvânt mai mare. De exemplu, în cazul în care căutați “orice” ca şi cuvânt întreg, “istorice” va fi ignorat.

5 Faceți clic pe Căutare următor pentru a începe căutarea.

6 Faceți clic pe unul dintre următoarele butoane.

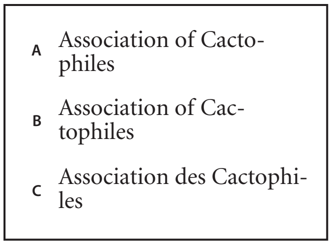
Modificare Înlocuieşte textul găsit cu textul revizuit. Pentru a repeta căutarea, selectați Căutare următor.

Modificare globală Caută şi înlocuieşte toate aparițiile textului găsit.

Modificare/Căutare Înlocuieşte textul găsit cu textul revizuit, apoi caută următoarea apariție.

Asignarea unei limbi pentru text

Photoshop utilizează dicționare pentru a verifica despărțirea în silabe. De asemenea, dicționarele sunt utilizate pentru verificarea ortografică. Fiecare dicționar conține sute de mii de cuvinte cu standard de despărțire în silabe. Puteți asigna o limbă întregului document sau aplica o limbă textului selectat.



A Association of Cacto-
philes

B Association of Cac-
tophiles

C Association des Cactophi-
les

Exemple de despărțire în silabe pentru diverse limbi
A. *“Cactophiles” în engleză SUA* ***B.*** *“Cactophiles” în engleză UK* ***C.*** *“Cactophiles” în franceză*

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a introduce text utilizând un anumit dicționar, alegeți dicționarul din meniul pop-up din colțul din stânga-jos al panoului Caracter. Apoi introduceți textul.
- Pentru a schimba dicționarul textului existent, selectați textul și alegeți dicționarul din meniul pop-up din colțul din stânga-jos al panoului Caracter.

2 În panoul Caracter, alegeți dicționarul corespunzător din meniul pop-up din colțul din stânga-jos al panoului.

Notă: *Dacă selectați text cu mai multe limbi sau dacă stratul text are mai multe limbi, meniul pop-up din panoul Caracter este inactiv și afișează cuvântul “Multiplu”.*

Modificarea orientării unui strat text

Orientarea unui strat text determină direcția rândurilor de text în raport cu fereastra documentului (pentru scrisul punctual) sau cu caseta de încadrare (pentru textul paragraf). Dacă stratul text este vertical, textul curge sus și jos; dacă stratul este orizontal, textul curge de la stânga la dreapta. Nu confundați orientarea unui strat text cu direcția caracterelor dintr-un rând de text.

1 Selectați stratul text din panoul Straturi.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați un instrument text și faceți clic pe butonul Orientare text din bara de opțiuni.
- Selectați Strat > Text > Orizontal sau selectați Strat > Text > Vertical.
- Selectați Schimbare orientare text din meniul panoului Caracter.

Rasterizarea straturilor text

Anumite comenzi și instrumente - cum sunt efectele de filtre și instrumentele de pictură - nu sunt disponibile pentru straturi text. Trebuie să rasterizați textul înainte de aplicarea comenzii sau de utilizarea instrumentului. *Rasterizarea* convertește stratul text într-un strat normal și face conținutul său needitabil ca text. Dacă alegeți o comandă sau un instrument care necesită rasterizarea stratului, se va afișa un mesaj de avertizare. Anumite mesaje de avertizare dispun de un buton OK pe care puteți face clic pentru a rasteriza stratul.

❖ Selectați stratul text și alegeți Strat > Rasterizare > Text.

Formatarea caracterelor

Despre formatarea caracterelor

Puteți seta atributele textului înainte de a introduce caracterele sau de a le reseta pentru a schimba aspectul caracterelor selectate într-un strat text.

Înainte de a formata caractere individuale, trebuie să le selectați. Puteți selecta un caracter, un şir de caractere sau toate caracterele dintr-un strat text.

Consultați şi

"Spațierea rândurilor şi a caracterelor" la pagina 451

"Formatarea paragrafelor" la pagina 455

Selectarea caracterelor

1 Selectați instrumentul Text orizontal T sau instrumentul Text vertical ↓T .

2 Selectați stratul text din panoul Straturi sau faceți clic în text pentru a selecta automat un strat text.

3 Poziționați punctul de inserție în text şi efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Trageți pentru selecta unul sau mai multe caractere.
- Faceți clic în text, apoi Shift-clic pentru a selecta un şir de caractere.
- Selectați Selectare > Tot pentru a selecta toate caracterele din strat.
- Faceți dublu clic pe un cuvânt pentru a-l selecta. Faceți triplu clic pe un rând pentru a-l selecta. Faceți cvadruplu clic pe un paragraf pentru a-l selecta. Faceți cvinduplu clic oriunde în fluxul de text pentru a selecta toate caracterele dintr-o casetă de încadrare.
- Pentru a utiliza tastele săgeată pentru selectarea caracterelor, faceți clic în text, apoi mențineți apăsată tasta Shift şi apăsați tasta săgeată dreapta sau stânga. Pentru a utiliza tastele pentru a selecta cuvinte, mențineți apăsate tastele Shift+Ctrl (Windows) sau Shift+Command (Mac OS) şi apăsați tasta săgeata dreapta sau săgeată stânga.

4 Pentru a selecta toate caracterele dintr-un strat fără a poziționa cursorul în fluxul de text, selectați stratul text în panoul Straturi, apoi faceți dublu clic pe pictograma stratului text.

Important: *Selectarea şi formatarea caracterelor dintr-un strat text plasează instrumentul Text în modul de editare.*

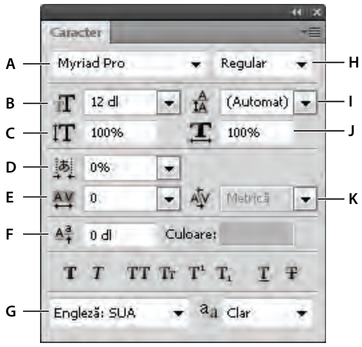
Prezentare generală a panoului de caractere

Panoul Caracter oferă opțiuni pentru formatarea caracterelor. Anumite opțiuni de formatare sunt disponibile şi din bara de opțiuni.

Puteți afişa panoul Caracter efectuând una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Fereastră > Caracter sau faceți clic pe fila panoului Caracter, dacă panoul este vizibil, dar inactiv.
- Cu un instrument text selectat, faceți clic pe butonul Panou din bara de opțiuni.

  Pentru a seta o opțiune în panoul Caracter, alegeți o valoare din meniul pop-up din partea dreaptă a opțiunii. De asemenea, pentru opțiuni cu valori numerice, puteți utiliza săgețile sus şi jos pentru a seta valoarea sau puteți edita valoarea direct în caseta de text. Când editați o valoare direct, apăsați Enter sau Return pentru a aplica valoarea, Shift+Enter sau Shift+Return pentru a aplica o valoare şi pentru a evidenția apoi valoarea editată sau Tab pentru a aplica valoarea şi a vă deplasa la următoarea casetă de text din panou.


Caracter
A
Myriad Pro
Regular
H
B
12 dl
(Automat)
I
C
100%
100%
J
D
0%
E
0
Metrică
K
F
0 dl
Culoare:
G
Engleză: SUA
Clar

Panoul de caractere
A. *Familie de fonturi* ***B.*** *Dimensiune font* ***C.*** *Scalare verticală* ***D.*** *Opţiunea Setare Tsume* ***E.*** *Spaţiere caractere* ***F.*** *Deplasare faţă de linia de bază* ***G.*** *Limbă* ***H.*** *Stil Font* ***I.*** *Interliniere* ***J.*** *Scalare orizontală* ***K.*** *Spaţiere selectivă caractere*

Notă: *Trebuie să selectaţi Afişare opţiuni text asiatic în Preferinţe text pentru ca opţiunea Setare Tsume să fie afişată în panoul Caracter.*

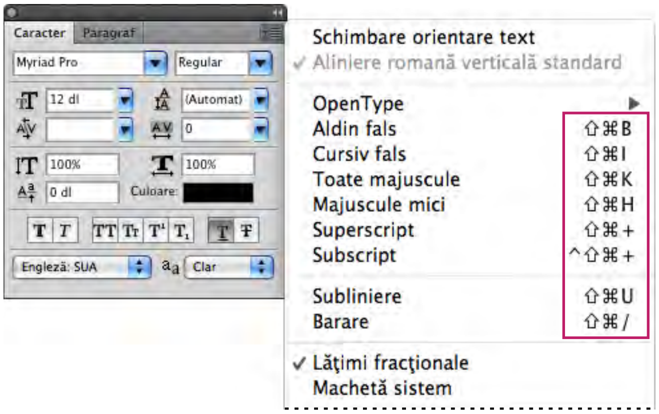
Puteţi accesa comenzi şi opţiuni suplimentare din meniul panoului Caracter. Pentru a utiliza acest meniu, faceţi clic pe triunghiul din colţul din dreapta-sus al panoului.

Consultaţi şi

"Panourile şi meniurile" la pagina 14

Despre scurtăturile dinamice

Scurtăturile dinamice sunt scurtături de la tastatură care sunt accesibile numai când introduceţi text paragraf sau scris punctual, când este selectat text sau când bara de forma literei I se găseşte în text. Puteţi vizualiza scurtăturile dinamice în meniul panoului Caracter când sunt accesibile. Scurtăturile dinamice sunt disponibile pentru opţiuni de text ca Aldin fals, Italic fals, Toate majuscule, Majuscule mici, Superscript, Subscript, Subliniere şi Barare.


Caracter
Paragraf
Myriad Pro
Regular
12 dl
(Automat)
0
100%
100%
0 dl
Culoare:
Engleză: SUA
Clar
Schimbare orientare text
✓ Aliniere romană verticală standard
OpenType
Aldin fals ⇧⌘B
Cursiv fals ⇧⌘I
Toate majuscule ⇧⌘K
Majuscule mici ⇧⌘H
Superscript ⇧⌘+
Subscript ^⇧⌘+
Subliniere ⇧⌘U
Barare ⇧⌘/
✓ Lăţimi fracţionale
Machetă sistem

Scurtăturile dinamice apar în meniul panoului Caracter numai când introduceţi text paragraf sau scris punctual, când este selectat text sau când bara de forma literei I se găseşte în text.

Specificarea dimensiunii textului

Dimensiunea textului determină cât de mare este afişat textul în imagine.

Unitatea de măsură implicită pentru text este *punctul*. Un punct PostScript este egal cu 1/72 dintr-un inci într-o imagine de 72 ppi; totuşi, puteţi comuta între utilizarea definiţiei PostScript şi a celei tradiţionale a dimensiunii punctului. Puteţi schimba unitatea de măsură implicită pentru text în zona Unităţi & Rigle din caseta de dialog Preferinţe.

Alegerea dimensiunii unui text

❖ În panoul Caracter sau în bara de opţiuni, introduceţi sau selectaţi o valoare nouă pentru Dimensiune TT.

Pentru a utiliza o unitate de măsură alternativă, introduceţi unitatea (in, cm, mm, pt, px sau pica) după valoare în caseta text Dimensiune font.

Pentru a schimba unitatea de măsură a textului, selectaţi Editare > Preferinţe > Unităţi & Rigle (Windows) sau Photoshop > Preferinţe > Unităţi & Rigle (Mac OS) sau alegeţi o unitate de măsură din meniul Text.

Definirea unităţii de măsură a punctului

1 Selectaţi Editare > Preferinţe > Unităţi & Rigle (Windows) sau Photoshop > Preferinţe > Unităţi & Rigle (Mac OS).

2 Pentru Dimensiune punct/pica, selectaţi una dintre următoarele opţiuni:

PostScript (72 puncte/inch) Setează o dimensiune a unităţii compatibile pentru tipărirea pe un dispozitiv PostScript.

Tradiţional (72,27 puncte/inch) Utilizează 72,27 puncte per inch, cum se utilizează tradiţional la tipărire.

3 Faceţi clic pe OK.

Modificarea culorii textului

Textul pe care îl introduceţi este randat în culoarea planului frontal curent; totuşi, puteţi schimba culoarea înainte sau după introducerea textului. Când editaţi straturile text existente, puteţi schimba culoarea unui caracter individual, a caracterelor selectate sau a întregului textul dintr-un strat.

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe caseta de selecţie Culoare din bara de opţiuni sau din panoul Caracter şi selectaţi o culoare utilizând Alegere culoare Adobe.
- Utilizaţi scurtăturile de umplere. Pentru a umple cu culoarea planului frontal, apăsaţi Alt+Backspace (Windows) sau Option+Delete (Mac OS); pentru a umple cu culoarea de fundal, apăsaţi Ctrl+Backspace (Windows) sau Command+Delete (Mac OS).
- Aplicaţi un stil de strat de acoperire la stratul text, pentru a aplica o culoare, un degrade sau un tipar peste culoarea existentă. Nu puteţi aplica un stil de strat de acoperire în mod selectiv, deoarece acesta afectează toate caracterele din stratul text.
- Faceţi clic pe caseta de selecţie a culorii planului frontal din caseta Instrumente şi selectaţi o culoare utilizând Alegere culoare Adobe. Alternativ, faceţi clic pe o culoare din panoul Culoare sau din panoul Specimene. Dacă utilizaţi această metodă pentru a schimba culoarea unui strat text existent, trebuie mai întâi să selectaţi caracterele din stratul respectiv.

Consultaţi şi

“Despre Efecte şi stiluri de straturi” la pagina 321

Modificarea culorii literelor individuale

1 Selectaţi instrumentul Text orizontal T.

2 În panoul Straturi, selectaţi stratul care conţine textul.

3 În fereastra documentului, selectaţi caracterele pe care doriţi să le modificaţi.

4 In bara de opţiuni din partea superioară a suprafeţei de lucru, faceţi clic pe specimen de culoare.

5 În Alegere culoare Adobe, localizaţi gama de culori dorită, utilizând glisoarele triunghi de pe bara spectrului de culoare şi apoi faceţi clic pe culoarea dorită din câmpul Culoare. Culoarea pe care o selectaţi apare în jumătatea superioară a specimenului de culoare din Alegere culoare Adobe. Culoarea iniţială rămâne în jumătatea inferioară.

6 Faceţi clic pe OK. Noua culoare înlocuieşte culoarea iniţială în bara de opţiuni în bara de opţiuni şi în caracterele selectate.

***Notă:** Nu veţi vedea noua culoare la caracterele selectate până ce le veţi deselecta sau veţi selecta altceva.*

Consultaţi şi

"Introducerea textului" la pagina 436

"Despre formatarea caracterelor" la pagina 443

Sublinierea sau bararea textului

Puteţi plasa a linie sub textul orizontal sau în stânga sau dreapta textului vertical. De asemenea, puteţi bara cu o linie textul orizontal sau vertical. Linia are întotdeauna aceeaşi culoare ca şi culoarea textului.

❖ Selectaţi textul pe care doriţi să-l subliniaţi sau baraţi.

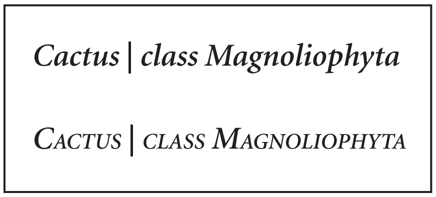
- Pentru a sublinia text orizontal, faceţi clic pe butonul Subliniere T din panoul Caracter.
- Pentru a aplica o subliniere la stânga sau la dreapta textului vertical, selectaţi Subliniere stânga sau Subliniere dreapta din meniul panoului Caracter. Puteţi aplica o subliniere la stânga sau la dreapta, dar nu pe ambele laturi. O bifă indică faptul că o opţiune este selectată.

***Notă:** Opţiunile Subliniere stânga şi Subliniere dreapta sunt afişate în meniul panoului Caracter numai când este selectat un strat text care conţine text vertical. Când lucraţi cu text asiatic vertical, puteţi adăuga o subliniere pe oricare dintre laturile rândului de text.*

- Pentru a aplica o linie orizontală peste textul orizontal sau o linie verticală peste textul vertical, faceţi clic pe butonul Barare T din panoul Caracter. De asemenea, puteţi selecta Barare din meniul panoului Caracter.

Aplicarea globală a majusculelor sau a majusculelor mici

Puteţi introduce sau formata textul cu caractere majuscule, fie toate literele, fie majuscule mici. Când formataţi textul cu majuscule mici, Photoshop utilizează automat caractere cu majuscule mici create ca parte a fontului, dacă sunt disponibile. Dacă fontul nu include majuscule mici, Photoshop generează majuscule mici false.



Cactus | class Magnoliophyta

CACTUS | CLASS MAGNOLIOPHYTA

Litere majuscule obişnuite (sus), comparate cu litere majuscule mici (jos)

1 Selectaţi textul pe care doriţi să îl modificaţi.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe butonul Toate majuscule TT sau pe butonul Majuscule mici Tт din panoul Caracter.
- Selectați Toate majuscule sau Majuscule mici din meniul paletei Caracter: O bifă indică faptul că opțiunea este selectată.

Specificarea caracterelor superscript sau subscript

Textul superscript şi *subscript* (denumit şi text *superior* şi *inferior*) este text redus în dimensiune, care este ridicat sau coborât raportat la linia de bază a unui font. Dacă fontul nu include caractere superscript sau subscript, Photoshop generează caractere superscript sau subscript false.

1 Selectați textul pe care doriți să îl modificați.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe butonul Superscript T^1 sau pe butonul Subscript T_1 din panoul Caracter.
- Selectați Superscript sau Subscript din meniul panoului Caracter. O bifă indică faptul că opțiunea este selectată.

Fonturi

Despre fonturi

Un *font* este un set complet de caractere - litere, numere şi simboluri - cu aceleaşi grosime, lățime şi stil, precum Adobe Garamond Bold de 10 pt.

Design-urile seturilor de caractere (denumite adesea *familii de text* sau *familii de fonturi*) sunt colecții de fonturi care au acelaşi aspect global şi sunt concepute pentru a fi utilizate împreună, precum Adobe Garamond.

O *dimensiune de caractere* este o versiune diferită a unui font individual dintr-o familie de fonturi. Tipic, membrul *Roman* sau *Simplu* (denumirea propriu-zisă variază de la familie la familie) al unei familii de fonturi este fontul de bază, care poate include dimensiuni de caractere ca obişnuit, aldin, semialdin, cursiv, şi aldin cursiv. Dacă un font nu include stilul pe care-l doriți, puteți aplica stiluri *false* - versiuni simulate de stiluri aldin, cursiv, superscript, subscript, toate majuscule şi majuscule mici.

Design-urile seturilor de caractere includ multe caractere suplimentare față de cele pe care le vedeți pe tastatură. În funcție de font, aceste caractere pot include ligaturi, fracții, litere ornamentate, ornamente, numerale ordinale, titluri şi alternative stilistice, caractere superioare şi inferioare, figuri vechi şi figuri liniare. Un *glif* este o anumită formă a unui caracter. De exemplu, în anumite fonturi, litera majusculă A este disponibilă în câteva forme, ca decorativă sau majusculă mică.

De asemenea, în plus față de fonturile instalate în sistem, puteți utiliza fonturile din aceste dosare:

Windows Program Files/Common Files/Adobe/Fonts

Mac OS Library/Application Support/Adobe/Fonts

Daca instalați un font Type 1, TrueType, OpenType sau CID în dosarul local Fonturi, fontul va apărea numai în aplicațiile Adobe.

Consultați şi

"Fonturi OpenType" la pagina 449

"Despre fonturi lipsă şi protecția glifului" la pagina 449

Previzualizarea fonturilor

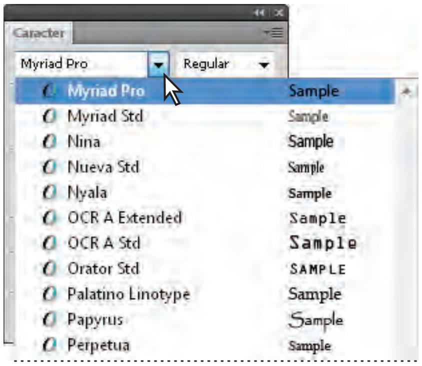
Puteți vizualiza mostre ale unui font din meniurile familiilor de fonturi sau a stilurilor de fonturi din panoul Caracter și din alte zone ale aplicației de unde puteți alege fonturi. Următoarele pictograme sunt utilizate pentru a indica diferite tipuri de fonturi:

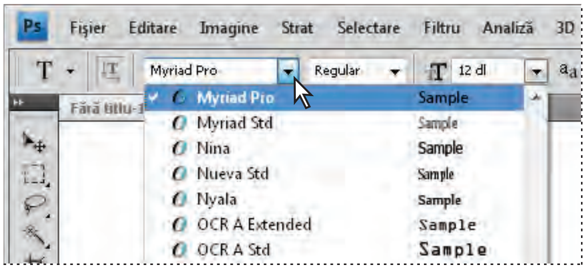
- OpenType O
- Type 1 a
- TrueType T
- Multiple Master MM

Puteți dezactiva caracteristica de previzualizare sau modifica dimensiunea punctului numelor de fonturi din Preferințe text.

Alegerea unei familii de fonturi și a stilului

1 Alegeți o familie de fonturi din meniul Familie font din panoul Caracter sau din bara de opțiuni. Dacă sunt instalate mai multe exemplare ale unui font pe calculator, numele fontului este urmat de o abreviere: (T1) pentru fonturi Type 1, (TT) pentru fonturi TrueType sau (OT) pentru fonturi OpenType.


Caracter
Myriad Pro
Regular
Myriad Pro Sample
Myriad Std Sample
Nina Sample
Nueva Std Sample
Nyala Sample
OCR A Extended Sample
OCR A Std Sample
Orator Std SAMPLE
Palatino Linotype Sample
Papyrus Sample
Perpetua Sample


Ps
Fișier
Editare
Imagine
Strat
Selectare
Filtru
Analiză
3D
T
Myriad Pro
Regular
12 dl
Fără titlu-1
Myriad Pro Sample
Myriad Std Sample
Nina Sample
Nueva Std Sample
Nyala Sample
OCR A Extended Sample
OCR A Std Sample

Meniul Familie font din panoul Caracter și din bara de opțiuni afișează o previzualizare a fonturilor disponibile.

Puteți alege o familie și un stil de fonturi, introducând denumirea în caseta text. Pe măsură ce scrieți, este afișat numele primului font sau stil care începe cu litera respectivă. Continuați să introduceți până când apare numele corect al fontului sau al stilului.

2 Pentru a alege un stil de font, efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Alegeți un stil de font din meniul Stil font din panoul Caracter sau din bara de opțiuni.
- Dacă familia de fonturi aleasă nu include un stil aldin sau cursiv, faceți clic pe butonul Aldin fals **T** sau pe butonul Cursiv fals *T* din panoul Caracter pentru a aplica un stil simulat. Alternativ, selectați Aldin fals sau Cursiv fals din meniul panoului Caracter.

- Utilizaţi o scurtătură dinamică. Scurtăturile dinamice sunt scurtături de la tastară disponibile (numai în modul editare) pentru Aldin fals, Cursiv fals, Toate majuscule, Majuscule mici, Superscript, Subscript, Subliniere şi Barare.

Notă: *Nu puteţi aplica formatarea Aldin fals unui text deformat.*

Modificarea fontului în mai multe straturi

1 În panoul Straturi, selectaţi straturile text pe care doriţi să le modificaţi.

2 În panoul Caracter, selectaţi caracteristicile textului din meniurile pop-up.

Despre fonturi lipsă şi protecţia glifului

Dacă un document utilizează fonturi care nu sunt instalate în sistem, veţi vedea un mesaj de alertă când deschideţi documentul. Photoshop arată ce fonturi lipsesc şi înlocuieşte fonturile absente cu fonturi corespunzătoare disponibile. Când se întâmplă astfel, puteţi selecta textul şi aplica alt font disponibil.

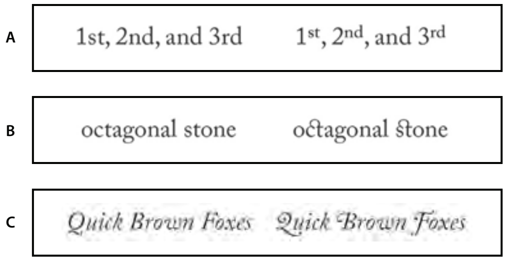
Opţiunea Protecţie glif protejează faţă de caractere incorecte sau ilizibile când introduceţi un text non-roman (de exemplu, japonez sau chirilic) după selectarea unui font roman. În mod implicit, Photoshop oferă protecţie glif prin selectarea automată a unui font corespunzător. Pentru a dezactiva protecţia glif, debifaţi opţiunea Activare protecţie glif absent din Preferinţe text.

Fonturi OpenType

Fonturile OpenType utilizează un singur fişier de fonturi atât pentru calculatoarele Windows®, cât şi pentru calculatoarele Macintosh®, astfel încât puteţi să mutaţi fişiere de pe o platformă pe alta, fără să vă faceţi griji pentru înlocuirea fonturilor şi alte probleme care determină reîncadrarea textului. Acestea pot să includă o serie de caracteristici, cum ar ornamente şi ligaturi discreţionare, care nu sunt disponibile în fonturile curente PostScript şi TrueType.

Fonturile OpenType afişează pictograma .

Când lucraţi cu un font OpenType, puteţi să înlocuiţi automat glifurile alternative, cum ar fi ligaturile, majusculele mici, fracţiile şi cifrele proporţionale în stil vechi, din text.



Fonturi obişnuite (stânga) şi OpenType (dreapta)
A. *Ordinale* ***B.*** *Ligaturi discreţionare* ***C.*** *Ornamente*

Fonturile OpenType pot să includă un set de caractere extinse şi caracteristici de machetare pentru a oferi un suport lingvistic mai bun şi control tipografic avansat. Fonturile OpenType din Adobe care includ suport pentru limbile din Europa Centrală (CE) conţin cuvântul “Pro” ca parte din numele fontului în meniurile de fonturi ale aplicaţiei. Fonturile OpenType care nu conţin suport pentru limbile din Europa Centrală au eticheta “Standard” şi sufixul “Std”. Toate fonturile OpenType pot fi instalate şi utilizate împreună cu fonturile PostScript Type 1 şi TrueType.

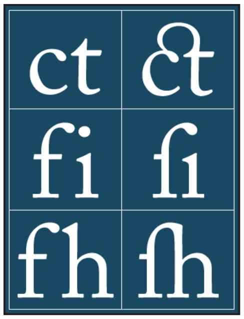
Pentru mai multe informaţii despre fonturile OpenType, consultaţi www.adobe.com/go/opentype_ro.

Aplicarea caracteristicilor OpenType

1 Asigurați-vă că ați ales un font OpenType când utilizați instrumentul Text. Dacă nu selectați 'text, setarea se aplică următorului text creat.

2 Din meniul panoului Caracter, selectați una dintre următoarele opțiuni din submeniul OpenType:

Ligaturi standard Sunt înlocuiri tipografice pentru anumite perechi de caractere, ca: fi, fl, ff, ffi și ffl.



Textul cu opțiunile Ligaturi standard și Ligaturi discreționare neselectate și selectate

Alternative contextuale Sunt caractere alternative incluse în anumite design-uri de seturi de caractere script pentru a oferi un comportament de îmbinare mai bun. De exemplu, când utilizați Caflisch Script Pro cu opțiunea alternative contextuale activată, perechea de litere “bl” din cuvântul “bleu” este îmbinată astfel încât să semene cu scrisul de mână.

Ligaturi discreționare Sunt înlocuiri tipografice de caractere pentru perechi de litere precum ct, st și ft.

Notă: *Deși caracterele din ligaturi par unite, sunt complet editabile și nu sunt semnalate la verificare ortografică drept cuvinte eronate.*

Ornament Înlocuiește *glifurile ornamentale*, literele stilizate cu contururi extinse (înflorituri exagerate).

Old Style Sunt numerale mai scurte decât numeralele obișnuite, cu unele numerale old style care coboară sub linia de bază a textului.

Alternative Stilistice Formatează caractere stilizate care creează un efect estetic pur.

Alternative de titlu Formatează caractere (de regulă scrise numai cu majuscule), create pentru a fi utilizate în setări de dimensiuni mari, cum sunt titlurile.

Ornamente Sunt dispozitive care adaugă o semnătură personală la familia de text și pot fi utilizate ca decorații de pagină pentru titluri, marcaje de paragraf, separatoare pentru blocuri de text sau ca benzi sau chenare repetitive.

Ordinale Formatează automat numerele ordinale (ca 1-ul și al 2-lea) cu caractere superscript. De asemenea, caractere precum cuvinte superscript din spaniolă *segunda* și *segundo* (a 2-a și al 2-lea) sunt scrise corect.

Fracții Formatează automat fracții; numere separate de o bară (ca 1/2) sunt convertite în fracție șiling (ca ½).

Nu puteți previzualiza în Photoshop caracteristici OpenType ca alternative contextuale, ligaturi și glifuri înainte de a le aplica. Totuși, puteți să previzualizați și să aplicați caracteristicile OpenType utilizând panoul Glifuri Adobe Illustrator. Copiați și lipiți textul în Adobe Illustrator și utilizați panoul Glifuri ca să previzualizați și să aplicați caracteristici OpenType. Puteți apoi lipi textul înapoi în Photoshop.

Pentru un tutorial despre vizualizarea glifurilor în Adobe Illustrator, consultați www.adobe.com/go/learn_ps_viewglyphsai_ro.

Consultați și

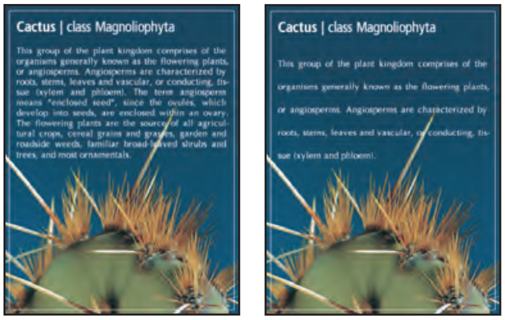
“Setarea atributelor fonturilor OpenType asiatice” la pagina 468

Spaţierea rândurilor şi a caracterelor

Setarea interlinierii

Spaţiul vertical dintre rândurile textului se numeşte *interliniere* (rimează cu *distanţiere*). Pentru textul Roman, interlinierea este măsurată de la linia de bază a unui rând de text la linia de bază a rândului de text de deasupra lui. *Linia de bază* este linia invizibilă pe care stau cele mai multe litere. Puteţi aplica mai multe tipuri de interlinieri în cadrul aceluiaşi paragraf; totuşi, cea mai mare valoare de interliniere dintr-un rând de text determină valoarea de interliniere pentru rândul respectiv.

Notă: *Când lucraţi cu text orizontal asiatic, puteţi specifica modul de măsurare al interlinierii, fie de la linia de bază, fie din partea superioară a unui rând din partea superioară a rândului următor.*



This group of the plant kingdom comprises of the organisms generally known as the flowering plants, or angiosperms. Angiosperms are characterized by roots, stems, leaves and vascular, or conducting, tissue (xylem and phloem). The term angiosperm means "enclosed seed", since the ovules, which develop into seeds, are enclosed within an ovary. The flowering plants are the source of all agricultural crops, cereal grains and grasses, garden and roadside weeds, familiar broad-leaved shrubs and trees, and most ornamentals.

This group of the plant kingdom comprises of the organisms generally known as the flowering plants, or angiosperms. Angiosperms are characterized by roots, stems, leaves and vascular, or conducting, tissue (xylem and phloem).

Text de cinci puncte cu interliniere de 6 puncte (stânga) şi cu interliniere de 12 puncte (dreapta)

Consultaţi şi

"Despre textul asiatic" la pagina 466

Setarea interlinierii

1. Selectaţi caracterele pe care doriţi să le modificaţi. Dacă nu selectaţi text, interlinierea se aplică următorului text creat.
2. În panoul Caracter, setaţi valoarea Interliniere

Modificarea procentului de interliniere automat implicit

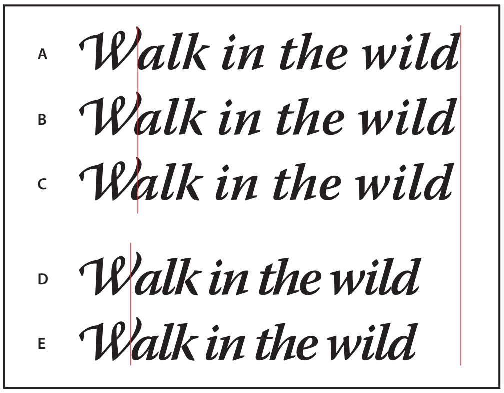
1. Selectaţi Aliniere umplere din meniul panoului Paragraf.
2. Pentru Interliniere automată, introduceţi un procent implicit nou.

Spaţierea selectivă a caracterelor şi spaţierea caracterelor

Spaţierea selectivă a caracterelor este procesul de adăugare sau reducere a spaţiului între anumite perechi de caractere. *Spaţierea caracterelor* este procesul de lărgire sau restrângere a spaţiului dintre caracterele din textul selectat sau dintr-un întreg bloc de text.

Puteţi spaţia selectiv automat caracterele textului utilizând spaţierea selectivă metrică sau optică. *Spaţierea selectivă metrică a caracterelor* (denumită şi *Spaţiere selectivă automată a caracterelor*) utilizează perechi de spaţiere selectivă, care sunt incluse în majoritatea fonturilor. Perechile de spaţiere caractere conţin informaţii despre spaţierea anumitor perechi de litere. Unele dintre acestea sunt: LA, P., To, Tr, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya şi Yo. Spaţierea selectivă metrică este setată ca valoare implicită, astfel încât anumite perechi sunt spaţiate automat când importaţi sau introduceţi text.

Anumite fonturi includ specificații solide de perechi de spațiere. Totuşi, când un font include numai o spațiere selectivă integrată minimală sau niciuna sau dacă utilizați două design-uri diferite de seturi de caractere sau dimensiuni într-unul sau în mai multe cuvinte pe rând, puteți dori să utilizați opțiunea de *spațiere selectivă optică a caracterelor*. Spațierea selectivă optică a caracterelor ajustează spațierea dintre caracterele adiacente, pe baza formelor acestora.



Opțiunile de spațiere selectivă a caracterelor şi de spațiere a caracterelor
***A.** Text original **B.** Text cu spațiere selectivă caractere optică **C.** Text cu spațiere selectivă caractere manuală între W şi a **D.** Text cu spațiere caractere **E.** Spațierea selectivă a caracterelor şi spațierea caracterelor cumulată*

De asemenea, puteți utiliza şi *spațierea selectivă manuală a caracterelor*, care este ideală pentru ajustarea spațiului dintre două litere. Spațierea selectivă a caracterelor şi spațierea manuală sunt cumulative, astfel încât puteți mai întâi ajusta perechi individuale de litere, apoi puteți restrânge sau lărgi un bloc de text fără a influența spațierea relativă a perechilor de litere.

Când faceți clic pentru a plasa cursorul între două litere, în panoul Caracter vor fi afişate valorile spațierii selective a caracterelor. În mod similar, dacă selectați un cuvânt sau un interval de text, în panoul Caracter vor fi afişate valorile spațierii selective a caracterelor.

Spațierea selectivă a caracterelor şi spațierea caracterelor sunt măsurate în 1/1000 em, o unitate de măsură relativă la dimensiunea textului curent. Într-un font de 6 puncte, 1 em este egal cu 6 puncte; într-un font de 10 puncte, 1 em este egal cu 10 puncte. Spațierea selectivă a caracterelor şi spațierea caracterelor sunt direct proporționale cu dimensiunea textului curent.

***Notă:** Valorile pentru spațierea selectivă a caracterelor şi spațierea caracterelor influențează textul japonez, dar, în mod normal, aceste opțiuni sunt utilizate pentru a ajusta aki între caracterele romane.*

Ajustarea spațierii selective a caracterelor

❖ Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a utiliza informațiile de spațiere selectivă integrată a caracterelor pentru caracterele selectate, selectați Metrică pentru opțiunea Spațiere selectivă caractere din panoul Caracter.
- Pentru a ajusta automat spațierea dintre caracterele selectate pe baza formelor acestora, selectați Optic pentru opțiunea Spațiere selectivă caractere din panoul Caracter.
- Pentru a ajusta manual spațierea selectivă a caracterelor, poziționați cursorul între două caractere şi setați valoarea dorită pentru opțiunea Spațiere selectivă caractere din panoul Caracter. (Rețineți că, dacă este selectat un interval de text, nu puteți aplica manual spațierea selectivă a caracterelor pentru text. Utilizați în schimb spațierea caracterelor.)

Apăsați Alt+Săgeată stânga/dreapta (Windows) sau Option+Săgeată stânga/dreapta (Mac OS) pentru a creşte sau descreşte spațierea selectivă dintre două caractere.

- Pentru a dezactiva spațierea selectivă pentru caracterele selectate, setați opțiunea Spațiere selectivă caractere din panoul Caracter la 0 (zero).

Ajustarea spațierii caracterelor

1 Selectați un interval de caractere sau obiect text pe care doriți să-l ajustați.

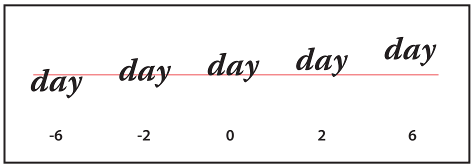
2 In panoul Caracter, setați opțiunea Spațiere caractere.

Deplasarea față de linia de bază

Utilizați opțiunea Deplasare față de linia de bază pentru a deplasa caracterele selectate mai sus sau mai jos față de linia de bază a textului din jur. Deplasarea față de linia de bază este utilă mai ales atunci când setați manual fracțiile din text sau ajustați poziția unui font pentru imagine.

1 Selectați caracterele sau obiectele de text pe care doriți să le modificați. Dacă nu selectați nici un text, deplasarea se aplică următorului text creat.

2 In panoul Caracter, setați opțiunea Deplasare față de linia de bază. Valorile pozitive vor muta linia de bază a caracterului selectat deasupra liniei de bază a restului de caractere din linie; valorile negative vor muta linia de bază mai jos față de linia de bază a restului de caractere.



Text cu valori diferite pentru deplasarea față de linia de bază

Dezactivarea sau activarea lățimilor fracționale ale caracterelor

În mod implicit, software-ul utilizează *lățimile fracționale ale caracterelor* între caractere. Aceasta înseamnă că spațierea dintre caractere variază și va utiliza uneori numai fracții de pixeli întregi.

În majoritatea situațiilor, lățimile fracționale ale caracterelor oferă spațierea optimă pentru aspectul și lizibilitatea textului. Totuși, pentru textul de mici dimensiuni (mai puțin de 20 de puncte) afișat online, lățimile fracționale ale caracterelor pot determina comasarea textului sau apariția de spațiu în exces, făcând dificilă citirea acestuia.

Dezactivați lățimile fracționale atunci când doriți să corectați spațierea textului în incrementuri de pixeli întregi și să împiedicați comasarea textului de mici dimensiuni. Setarea pentru lățimile fracționale ale caracterelor se aplică tuturor caracterelor dintr-un strat de text - nu puteți seta opțiunea pentru anumite caractere selectate.

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a seta spațierea textului pentru întregul document în incrementuri de pixeli întregi, selectați Machetă sistem din meniul panoului Caracter.
- Pentru a reactiva lățimile fracționale ale caracterelor, selectați Lățimi fracționale din meniul panoului Caracter.

Scalarea şi rotirea textului

Ajustarea scalei textului

Puteți specifica proporția dintre înălțimea şi lățimea caracterelor, față de dimensiunile inițiale ale acestora. Caracterele nescalate au valoarea 100%. Unele tipuri de caractere includ un *font extins* de tip "True", al cărui design are o întindere orizontală mai mare decât dimensiunea caracterelor simple. Scalarea distorsionează textul, astfel încât în general este preferabil să utilizați un font cu design condensat sau extins, dacă este disponibil.

1 Selectați caracterele sau obiectele de text pe care doriți să le modificați. Dacă nu selectați nici un text, scala se aplică următorului text creat.

2 În panoul Caracter, setați opțiunea Scalare verticală ↕T sau opțiunea Scalare orizontală T.

Rotirea textului

❖ Efectuați următoarele acțiuni:

- Pentru a roti textul, selectați stratul text şi utilizați oricare dintre comenzile de rotire sau comanda Transformare liberă. De asemenea, pentru textul paragraf, puteți selecta caseta de încadrare şi utiliza un specificator pentru a roti manual textul.
- Pentru a roti mai multe caractere de text asiatic vertical, utilizați opțiunea tate-chu-yoko.

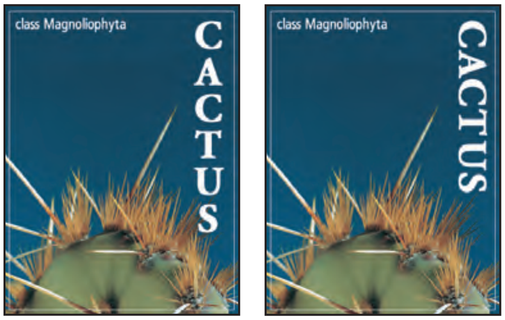
Consultați şi

“Utilizarea opțiunii tate-chu-yoko” la pagina 467

“Aplicarea transformărilor” la pagina 230

Rotirea verticală a caracterelor textului

Când lucrați cu text vertical, puteți roti direcția caracterelor cu 90°. Caracterele rotite sunt afişate drept; caracterele nerotite sunt afişate lateral (perpendiculare pe linia textului).



Textul inițial (stânga) şi textul fără rotire verticală (dreapta)

1 Selectați textul vertical pe care doriți să-l rotiți sau căruia doriți să-i anulați rotirea.

2 Selectați Aliniere romană verticală standard din meniul panoului Caracter. O bifă indică faptul că opțiunea este selectată.

***Notă:** Nu puteți roti caractere pe doi octeți (caracterele cu lățime integrală sunt disponibile numai în fonturile chinezeşti, japoneze şi coreene). Toate caracterele pe doi octeți din intervalul selectat nu vor fi rotite.*

Formatarea paragrafelor

Formatarea paragrafelor

Pentru scrisul punctual, fiecare rând reprezintă un paragraf separat. Pentru textul paragraf, fiecare paragraf poate avea mai multe rânduri, în funcție de dimensiunile casetei de încadrare.

Puteți selecta paragrafe și utiliza apoi panoul Paragraf pentru a seta opțiunile de formatare pentru un singur paragraf, mai multe paragrafe sau pentru toate paragrafele dintr-un strat text.

❖ Selectați instrumentul Text orizontal T sau instrumentul Text vertical ↓T .

- Pentru a aplica formatarea unui singur paragraf, faceți clic într-un paragraf.
- Pentru a aplica formatarea mai multor paragrafe, faceți o selecție în cadrul unui interval de paragrafe.
- Pentru a aplica formatarea tuturor paragrafelor din strat, selectați stratul de text din panoul Straturi.

Consultați și

“Formatarea caracterelor” la pagina 443

“Spațierea rândurilor și a caracterelor” la pagina 451

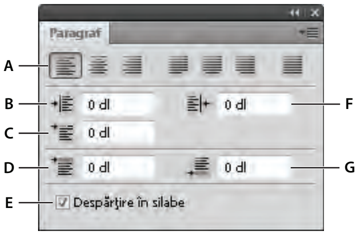
“Scalarea și rotirea textului” la pagina 454

“Editarea textului” la pagina 438

Prezentare generală a panoului Paragraf

Utilizați panoul Paragraf pentru a modifica formatarea coloanelor și a paragrafelor. Pentru a afișa panoul, selectați Fereastră > Paragraf sau faceți clic pe fila panoului Paragraf dacă acesta este vizibil dar nu este activ. De asemenea, puteți selecta un instrument de text și face clic pe butonul Panou din bara de opțiuni.

Pentru a seta opțiuni cu valori numerice în panoul Paragraf, puteți utiliza săgețile sus și jos sau edita valorile direct în caseta de text. Când editați o valoare direct, apăsați Enter sau Return pentru a aplica valoarea, Shift+Enter sau Shift+Return pentru a aplica o valoare și pentru a evidenția apoi valoarea editată sau Tab pentru a aplica valoarea și a vă deplasa la următoarea casetă de text din panou.



Panoul Paragraf
***A.** Aliniere și aliniere umplere **B.** Indentare stânga **C.** Indentare stânga primul rând **D.** Spațiu înainte de paragraf **E.** Despărțire în silabe*
***F.** Indentare dreapta **G.** Spațiu după paragraf*

Puteți accesa comenzi și opțiuni suplimentare din meniul panoului Paragraf. Pentru a utiliza acest meniu, faceți clic pe triunghiul din colțul din dreapta-sus al panoului.

Specificarea alinierii

Puteți *alinia* textul la o margine a paragrafului (stânga, centru sau dreapta pentru text orizontal; sus, centru sau jos pentru text vertical). Opțiunile de aliniere sunt disponibile numai pentru textul paragraf.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați un strat text dacă doriți ca modificarea să influențeze toate paragrafele din stratul text respectiv.
- Selectați paragrafele care doriți să fie influențate.

2 În panoul Paragraf sau în bara de opțiuni, faceți clic pe o opțiune de aliniere.

Opțiunile pentru textul orizontal sunt:

Aliniere text la stânga Aliniază textul la stânga, lăsând marginea dreaptă a paragrafului neregulată.

Text centru Aliniază textul în centru, lăsând ambele margini ale paragrafului neregulate.

Aliniere text la dreapta Aliniază textul la dreapta, lăsând marginea stângă a paragrafului neregulată.

Opțiunile pentru textul vertical sunt:

Aliniere text sus Aliniază textul sus, lăsând marginea de jos a paragrafului neregulată.

Text centru Aliniază textul în centru, lăsând marginile de sus și de jos ale paragrafului neregulate.

Aliniere text jos Aliniază textul jos, lăsând marginea de sus a paragrafului neregulată.

Specificarea alinierii de umplere pentru textul paragraf

Se spune că textul este *aliniat cu umplere* când este aliniat la ambele margini. Puteți selecta alinierea de umplere pentru tot textul dintr-un paragraf, mai puțin ultimul rând, sau puteți alinia de umplere textul dintr-un paragraf, inclusiv ultimul rând. Setările pe care le alegeți pentru alinierea de umplere influențează spațierea orizontală a rândurilor și aspectul estetic al textului dintr-o pagină. Opțiunile alinierii de umplere sunt disponibile numai pentru textul paragraf și determină spațierea cuvintelor, literelor și a glifurilor. Setările alinierii de umplere se aplică numai caracterelor romane; caracterele pe doi octeți disponibile în fonturile chinezești, japoneze și coreeane nu sunt influențate de aceste setări.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați un strat text dacă doriți ca modificarea să influențeze toate paragrafele din stratul text respectiv.
- Selectați paragrafele care doriți să fie influențate.

2 În panoul Paragraf, faceți clic pe o opțiune de aliniere pentru umplere.

Opțiunile pentru textul orizontal sunt:

Aliniere umplere ultima la stânga Aliniază pentru umplere toate rândurile, mai puțin ultimul, care este aliniat la stânga.

Aliniere umplere ultima centrată Aliniază pentru umplere toate rândurile, mai puțin ultimul, care este aliniat la centru.

Aliniere umplere ultima la dreapta Aliniază pentru umplere toate rândurile, mai puțin ultimul, care este aliniat la dreapta.

Aliniere umplere globală Aliniază pentru umplere toate rândurile, inclusiv ultimul, care este aliniat forțat.

Opțiunile pentru textul vertical sunt:

Aliniere umplere ultima sus Aliniază pentru umplere toate rândurile, mai puțin ultimul, care este aliniat sus.

Aliniere umplere ultima centrată Aliniază pentru umplere toate rândurile, mai puţin ultimul, care este aliniat la centru.

Aliniere umplere ultima jos Aliniază pentru umplere toate rândurile, mai puţin ultimul, care este aliniat jos.

Aliniere umplere globală Aliniază pentru umplere toate rândurile, inclusiv ultimul, care este aliniat forţat.

Notă: *Alinierea de umplere (aliniere dreapta, centru şi stânga, precum şi alinierea globală) pentru text pe un traseu începe la punctul de inserţie şi se termină la capătul traseului.*

Ajustarea spaţierii cuvintelor şi a literelor într-un text aliniat de umplere

Puteţi controla exact modul în care Photoshop spaţiază literele şi cuvintele şi scalează caracterele. Ajustarea spaţierii este utilă în special pentru textul aliniat de umplere, deşi puteţi ajusta şi spaţierea pentru text nealiniat de umplere.

1. Selectaţi paragrafele care doriţi să fie influenţate sau selectaţi un strat text dacă doriţi ca toate paragrafele din stratul text respectiv să fie influenţate.
2. Selectaţi Aliniere umplere din meniul panoului Paragraf.
3. Introduceţi valorile pentru Spaţiere cuvinte, Spaţiere litere şi Spaţiere glifuri. Valorile Minim şi Maxim definesc un interval de spaţiere acceptabil numai pentru paragrafe cu aliniere de umplere. Valoarea dorită defineşte spaţierea dorită atât pentru paragrafe cu aliniere de umplere, cât şi fără aliniere de umplere.

Spaţierea cuvintelor Spaţiul dintre cuvinte care rezultă din apăsarea barei Space. Valorile spaţierii cuvintelor pot fi cuprinse între 0% şi 1000%; la 100%, nu se adaugă nici un spaţiu suplimentar între cuvinte.

Spaţierea literelor Distanţa dintre litere, inclusiv valorile de spaţiere selectivă a caracterelor şi de spaţiere a caracterelor. Valorile Spaţiere litere pot varia între -100% şi 500%; la 0%, între litere nu se adaugă niciun spaţiu, iar la 100% se adaugă între litere lăţimea unui spaţiu întreg.

Spaţierea glifurilor Lăţimea caracterelor (un *glif* este orice caracter de font). Valorile spaţierii glifurilor pot varia între 50% şi 200%; la 100%, înălţimea caracterelor nu este scalată.

Opţiunile de spaţiere sunt aplicate întotdeauna întregului paragraf. Pentru a ajusta spaţierea câtorva caractere, dar nu a întregului paragraf, utilizaţi opţiunea Spaţiere caractere.

Consultaţi şi

"Setarea interlinierii" la pagina 451

Indentarea paragrafelor

Indentarea determină cantitatea de spaţiu dintre text şi caseta de încadrare sau rândul care conţine textul. Indentarea influenţează numai paragraful sau paragrafele, astfel încât puteţi seta cu uşurinţă indentări diferite pentru paragrafe.

1. Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi un strat text dacă doriţi ca modificarea să influenţeze toate paragrafele din stratul text respectiv.
- Selectaţi paragrafele care doriţi să fie influenţate.

2. În panoul Paragraf, introduceţi o valoare pentru o opţiune de indentare:

Indentare margine stânga Indentează de la marginea din stânga a paragrafului. Pentru textul vertical, această opţiune controlează indentarea de la partea de sus a paragrafului.

Indentare margine dreapta Indentează de la marginea din dreapta a paragrafului. Pentru textul vertical, această opţiune controlează indentarea de la partea de jos a paragrafului.

Indentare primul rând Indentează primul rând de text din paragraf. Pentru textul orizontal, indentarea primului rând este relativă la indentarea stânga; pentru textul vertical, indentarea primului rând este relativă la indentarea sus. Pentru a crea primul rând cu aliniament optic, introduceți o valoare negativă.

Ajustarea spațierii paragrafelor

1 Selectați paragrafele care doriți să fie influențate sau selectați un strat text dacă doriți ca toate paragrafele din stratul text respectiv să fie influențate. Dacă nu poziționați cursorul într-un paragraf sau dacă nu selectați un strat text, setarea se aplică noului text creat.

2 În panoul paragraf, ajustați valorile pentru Adăugare spațiu înainte de paragraf și Adăugare spațiu după paragraf.

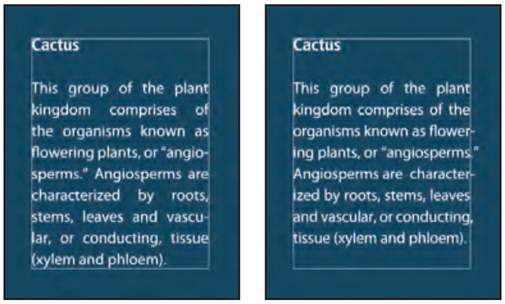
Consultați şi

"Setarea interlinierii" la pagina 451

Specificarea aliniamentului optic al punctuației pentru fonturile romane

Aliniamentul optic al punctuației controlează aliniamentul optic al marcajelor de punctuație pentru un anumit paragraf. Când opțiunea Aliniament punctuație roman este activată, următoarele caractere sunt afişate în afara marginilor: ghilimele unice, ghilimele duble, apostrofuri, virgule, puncte, cratime, linii de dialog, linii de întrerupere, două puncte şi punct şi virgulă. Când un semn de punctuație este urmat de marcaj de citat, ambele caractere vor avea aliniament optic.

Rețineți că aliniamentul paragrafului determină marginea de la care începe aliniamentul optic de punctuație. Pentru paragrafele aliniate la stânga sau la dreapta, aliniamentul optic de punctuație începe în afara marginii din stânga, respectiv din dreapta. Pentru paragrafele aliniate sus sau jos, aliniamentul optic de punctuație începe în afara marginii de sus, respectiv de jos. Pentru paragrafele centrate sau cu aliniere de umplere, aliniamentul optic de punctuație începe de la ambele margini.



Cactus

This group of the plant kingdom comprises of the organisms known as flowering plants, or "angiosperms." Angiosperms are characterized by roots, stems, leaves and vascular, or conducting, tissue (xylem and phloem).

Cactus

This group of the plant kingdom comprises of the organisms known as flowering plants, or "angiosperms." Angiosperms are characterized by roots, stems, leaves and vascular, or conducting, tissue (xylem and phloem).

Paragraf fără aliniament optic de punctuație (stânga), comparat cu paragraf cu aliniament optic de punctuație (dreapta)

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați un strat text dacă doriți ca modificarea să influențeze toate paragrafele din stratul text respectiv.
- Selectați paragrafele care doriți să fie influențate.

2 Selectați Aliniament optic punctuație roman din meniul panoului Paragraf. O bifă indică faptul că opțiunea este selectată.

***Notă:** Semnele de punctuaţie pe doi octeţi disponibile în fonturile chinezeşti, japoneze şi coreene din intervalul selectat nu se vor alinia când utilizaţi opţiunea Aliniament optic punctuaţie roman. În schimb, utilizaţi Burasagari Standard sau Burasagari Strong. Aceste elemente sunt disponibile numai dacă selectaţi Afişare opţiuni text asiatic în Preferinţe text.*

Consultaţi şi

"Specificarea unei opţiunii burasagari" la pagina 471

"Afişarea şi setarea opţiunilor textului asiatic" la pagina 466

Ajustarea automată a despărţirii în silabe

Setările pe care le alegeţi pentru despărţirea în silabe influenţează spaţierea orizontală a rândurilor şi aspectul estetic al textului dintr-o pagină. Opţiunile de despărţire în silabe determină cuvintele care vor fi despărţite în silabe şi, pentru aceasta, ce întreruperi sunt permise.

1 Pentru a utiliza despărţirea automată în silabe, efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a activa sau dezactiva despărţirea automată în silabe, selectaţi sau deselectaţi opţiunea Despărţire în silabe din panoul Paragraf.
- Pentru a aplica despărţirea în silabe unui anumit paragraf, selectaţi mai întâi numai paragrafele pe care doriţi să le influenţaţi.
- Pentru a alege un dicţionar de despărţire în silabe, alegeţi o limbă din meniul Limbă de la baza panoului Caracter.

2 Pentru a specifica opţiunile, alegeţi Despărţire în silabe din meniul panoului Paragraf şi specificaţi următoarele opţiuni:

Cuvinte mai lungi decât _ literele Specifică numărul minim de caractere pentru cuvintele despărţite în silabe.

După primele _ litere şi înainte de ultimele _ litere Specifică numărul minim de caractere de la începutul sau sfârşitul cuvântului care poate fi despărţit de o cratimă. De exemplu, specificând 3 pentru aceste valori, **aromatic** poate fi despărţit în silabe ca **aro- matic**, în loc de **ar- omatic** sau **aromat- ic**.

Limită cratimă Specifică numărul maxim de rânduri consecutive după care poate surveni despărţirea în silabe.

Zonă despărţire în silabe Specifică distanţa de la marginea dreaptă a unui paragraf, demarcând o porţiune de rând în care despărţirea în silabe nu este permisă. Setarea 0 permite despărţirea în silabe globală. Această opţiune se aplică numai când utilizaţi Compozitor Singular Linii Adobe.

Despărţire în silabe cuvinte cu majuscule Selectaţi pentru a evita despărţirea în silabe a cuvintelor scrise cu majuscule.

***Notă:** Setările despărţirii în silabe se aplică numai caracterelor romane; caracterele pe doi octeţi disponibile în fonturile chinezeşti, japoneze şi coreene nu sunt influenţate de aceste setări.*

Evitarea întreruperii cuvintelor

Puteţi evita întreruperea cuvintelor la sfârşit de rând - de exemplu, în cazul numelor proprii sau a cuvintelor care pot fi interpretate greşit dacă sunt despărţite în silabe. Puteţi de asemenea să păstraţi mai multe cuvinte sau grupuri de cuvinte împreună - de exemplu, clustere de iniţiale sau un nume de familie.

1 Selectaţi caracterele pentru care doriţi să evitaţi întreruperea.

2 Selectaţi opţiunea Fără întreruperi din meniul panoului Caracter.

***Notă:** Dacă aplicați opțiunea Fără întreruperi pentru prea multe caractere adiacente, textul se poate împacheta în mijlocul unui cuvânt. Totuși, dacă aplicați opțiunea Fără întreruperi mai multor rânduri de text, nu se va mai afișa textul.*

Metode de compoziție

Aspectul textului din pagina dvs. depinde de o interacțiune complexă a proceselor, denumită *compoziție*. Utilizând opțiunile selectate pentru spațierea cuvintelor, spațierea literelor, spațierea glifurilor și despărțirea în silabe, aplicațiile Adobe evaluează posibilele întreruperi de rânduri și aleg opțiunea care corespunde cel mai bine parametrilor specificați.

Puteți alege dintre două metode de compoziție: Adobe Every-line Composer și Adobe Single-line Composer. Ambele metode evaluează posibilele întreruperi și o aleg pe cea care acceptă cel mai bine opțiunile de despărțire în silabe și aliniere pentru umplere specificate de dvs. pentru un anumit paragraf. Metoda de compoziție influențează numai paragraful sau paragrafele selectate, astfel încât puteți seta cu ușurință metode de compoziție diferite pentru paragrafe diferite.

Every-line Composer

Every-line Composer ia în considerare o rețea de puncte de întrerupere pentru un interval de rânduri și, astfel, poate optimiza primele rânduri din paragraf pentru a elimina întreruperile nedorite din restul textului.

Every-line Composer abordează compoziția prin identificarea posibilelor puncte de întrerupere, evaluarea acestora și atribuirea unei penalizări ponderate pe baza următoarelor principii:

- Pentru textul aliniat la stânga, la dreapta sau în centru, rândurile care se află mai aproape de partea dreaptă sunt favorizate și au o penalizare mai mică.
- Pentru textul aliniat complet, se acordă cea mai mare importanță uniformității spațierii literelor și a cuvintelor.
- Despărțirea în silabe este evitată ori de câte ori este posibil.

Single-line Composer

Single-line Composer oferă o abordare tradițională pentru compunerea textului rând cu rând. Această opțiune este utilă dacă doriți control manual asupra întreruperilor de rânduri. Single-line Composer utilizează următoarele principii pentru considerarea unui punct de întrerupere:

- Rândurile mai lungi în favorizate în raport cu cele mai scurte.
- În cazul textului aliniat complet, spațierea comprimată sau expandată a cuvintelor este preferată despărțirii în silabe.
- În cazul textului nealiniat, despărțirea în silabe este preferată față de spațierea comprimată sau expandată a literelor.
- Dacă trebuie ajustată spațierea, compresia este preferată expandării.

  Pentru a alege una dintre aceste metode, selectați-o din meniul panoului Paragraf. Pentru a aplica metoda pentru toate paragrafele, selectați mai întâi obiectul text; pentru a aplica metoda numai pentru paragraful curent, inserați mai întâi cursorul în pragraful respectiv.

Crearea efectelor de text

Despre efectele de text

Puteţi efectua diverse operaţii asupra textului, pentru a-i modifica aspectul. De exemplu, puteţi deforma textul, converti textul în forme sau adăuga o umbrire textului. Una dintre cele mai uşoare modalităţi de crea efecte de text este să redaţi acţiunile Efecte text implicite pentru un strat text din Photoshop. Puteţi accesa aceste efecte selectând Efecte text din meniul panoului Acţiuni.

Consultaţi şi

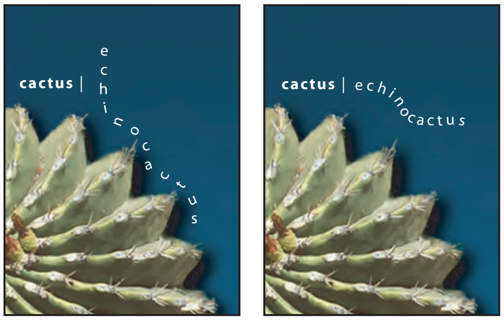
“Redarea unei acţiuni pentru un fişier” la pagina 659

Crearea şi editarea textului pe un traseu

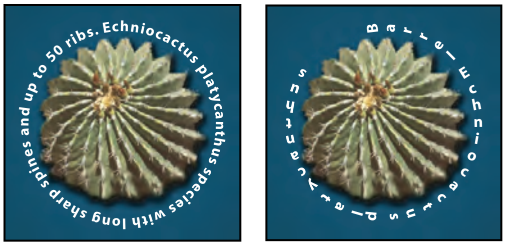
Puteţi introduce text care curge de-a lungul marginii unui traseu de lucru creat cu un instrument creion sau formă.

Când introduceţi text de-a lungul unui traseu, textul curge în direcţia în care punctele de ancorare au fost adăugate la traseu. Introducerea textului orizontal pe un traseu are drept rezultat litere perpendiculare pe linia de bază. Introducerea textului vertical pe un traseu are drept rezultat orientarea paralelă cu linia de bază.

Pe măsură ce deplasaţi un traseu sau îi modificaţi forma, textul se conformează noii locaţii sau forme a traseului.


cactus
echinocactus
cactus
echinocactus

Text orizontal şi vertical pe un traseu deschis.


Echniocactus platycanthus species with long sharp spines and up to 50 ribs.
Barrel Echniocactus platycanthus

Text orizontal şi vertical pe un traseu închis creat cu un instrument formă

Consultaţi şi

“Desenarea formelor şi traseelor” la pagina 387

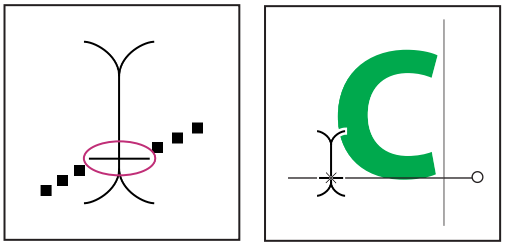
“Deplasarea faţă de linia de bază” la pagina 453

Introducerea textului de-a lungul unui traseu

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați instrumentul Text orizontal T sau instrumentul Text vertical ↓T .
- Selectați instrumentul Mască text orizontal T sau instrumentul Mască text vertical ↓T .

2 Plasați cursorul în așa fel încât indicatorul liniei de bază a instrumentului text ⌶ să fie pe traseu și faceți clic. După ce faceți clic, pe traseu apare un punct de inserție.



Indicatorul liniei de bază al instrumentului Text (stânga) și instrumentul Text cu indicatorul liniei de bază pe un traseu (dreapta)

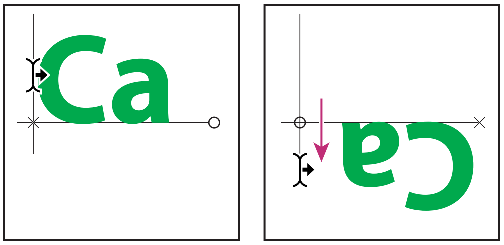
3 Introduceți textul. Textul orizontal apare de-a lungul traseului, perpendicular pe linia de bază. Textul vertical apare de-a lungul traseului, paralel cu linia de bază.

Pentru mai mult control aspra alinierii verticale a textului pe un traseu, utilizați opțiunea Setare deplasare față de linia de bază din panoul Caracter. De exemplu, introduceți o valoare negativă în caseta de text Deplasare față de linia de bază pentru a micșora textul.

Deplasarea sau transformarea simetrică a textului pe un traseu

❖ Selectați instrumentul Selecție directă ↖ sau instrumentul Selecție traseu ↖ și poziționați-l deasupra textului. Cursorul se schimbă într-o bară de forma literei I cu o săgeată ⌶.

- Pentru a deplasa textul, faceți clic și trageți textul de-a lungul traseului. Aveți grijă să nu trageți transversal pe traseu.
- Pentru a transforma simetric textul pe cealaltă parte a traseului, faceți clic și trageți textul transversal pe traseu.



Utilizarea instrumentului Selecție directă sau Selecție traseu pentru a deplasa sau transforma simetric textul pe un traseu.

Pentru a deplasa textul transversal pe traseu fără a modifica direcția textului, utilizați opțiunea Deplasare față de linia de bază din panoul de caractere. De exemplu, dacă doriți să creați text care curge de la stânga la dreapta peste partea superioară a unui semicerc, puteți introduce un număr negativ în caseta text Deplasare față de linia de bază pentru a lăsa textul să cadă astfel încât să curgă în interiorul părții superioare a semicercului.

Deplasarea unui traseu cu text

❖ Selectați instrumentul Selecție traseu ↖ sau instrumentul Deplasare ↖✥ , apoi faceți clic și trageți traseul în noua poziție. Dacă utilizați instrumentul Selecție traseu, asigurați-vă că astfel cursorul nu se va modifica într-o bară de forma literei I cu o săgeată ⌶ sau veți deplasa textul de-a lungul traseului.

Modificarea formei unui traseu cu text

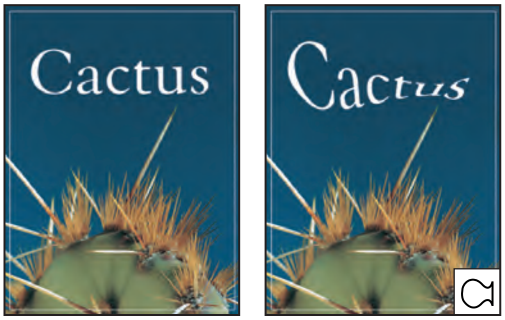
1 Selectați instrumentul Selecție directă .

2 Faceți clic pe un punct de ancorare de pe traseu și utilizați specificatorii pentru a modifica forma traseului.

Deformarea şi anularea deformării textului

Puteți deforma textul pentru a crea un efect de text special. De exemplu, puteți deforma textul în formă de arc sau de val. Stilul de deformare selectat este un atribut al stratului text - puteți modifica stilul de deformare al unui strat în orice moment, pentru a modifica forma generală a deformării. Opțiunile de deformare vă oferă un control riguros asupra orientării și perspectivei efectului de deformare.

Notă: *Nu puteți deforma straturi text care includ formatare Aldin fals sau care utilizează fonturi fără date despre contururi (ca fonturile bitmap).*



Exemplu de text deformat cu stilul Pește.

Consultați şi

“Deformarea unui element” la pagina 234

Deformarea textului

1 Selectați un strat text.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați un instrument text și faceți clic pe butonul Deformare din bara de opțiuni.
- Selectați Strat > Text > Deformare text.

Notă: *Puteți utiliza comanda Deformare pentru a deforma textul dintr-un strat text. Selectați Editare > Transformare traseu > Deformare.*

3 Selectați un stil de deformare din meniul pop-up Stil.

4 Selectați orientarea efectului de deformare - orizontală sau verticală.

5 Dacă doriți, specificați valorile pentru opțiunile de deformare suplimentare:

- Încovoiere pentru a specifica în ce măsură este aplicată deformarea stratului
- Deformare orizontală sau verticală pentru a aplica perspectiva deformării

Anularea deformării textului

1 Selectați un strat text căruia i-a fost aplicată deformarea.

2 Selectați un instrument text și faceți clic pe butonul Deformare din bara de opțiuni sau selectați Strat > Text > Deformare text.

3 Selectați Nimic din meniul pop-up Stil și faceți clic pe OK.

Crearea unui traseu de lucru din text

Puteți lucra cu caractere de text ca forme vectoriale, convertindu-le într-un traseu de lucru. Un *traseu de lucru* este un traseu temporar care este afișat în panoul Trasee și care definește conturul unei forme. După ce ați creat un traseu de lucru dintr-un strat text, îl puteți salva și manipula cum procedați cu orice alt traseu. Nu puteți edita caractere în traseu ca și în text; totuși, stratul text inițial rămâne intact și editabil.

❖ Selectați un strat text și alegeți Strat > Text > Creare traseu de lucru.

***Notă:** Nu puteți crea trasee de lucru din fonturi care nu includ date despre contur (ca fonturile bitmap).*

Consultați și

“Segmente, componente și puncte de traseu” la pagina 401

Conversia textului la forme

Când convertiți text la forme, stratul text este înlocuit de un strat cu o mască vectorială. Puteți edita masca vectorială și aplica stiluri stratului; totuși, nu puteți edita caractere în strat ca text.

❖ Selectați un strat text și alegeți Strat > Text > Conversie la forme.

***Notă:** Nu puteți crea forme din fonturi care nu includ date despre contur (ca fonturile bitmap).*

Consultați și

“Desenarea formelor și traseelor” la pagina 387

Crearea unui chenar de selecție a textului

Când utilizați instrumentul Mască text orizontal sau Mască text vertical, creați o selecție de forma textului. Selecțiile text sunt afișate în stratul activ și pot fi deplasate, copiate, umplute sau conturate ca orice altă selecție.

1 Selectați stratul pe care doriți sa apară selecția. Pentru rezultate optime, creați un chenar de selecție a textului pe un strat normal de imagine, nu pe un strat de text. Dacă doriți să umpleți sau să conturați chenarul de selecție a textului, creați-l într-un strat nou gol.

2 Selectați instrumentul Mască text orizontal T sau instrumentul Mască text vertical T.

3 Selectați opțiuni de text suplimentare, apoi introduceți textul la un punct sau într-o casetă de încadrare.

O mască roșie se va afișa deasupra stratului activ, pe măsură ce introduceți textul. După ce faceți clic pe butonul Confirmare ✓, chenarul de selecție al textului va fi afișat în stratul activ.

Adăugarea unei umbriri textului

Adăugați o umbrire pentru a conferi adâncime textului dintr-o imagine.

1 În panoul Straturi, selectați stratul care conține textul căruia doriți să-i adăugați o umbrire.

2 Faceți clic pe butonul Stil strat fx din partea inferioară a panoului Straturi și alegeți Umbrire din lista afișată.

3 Dacă este posibil, poziționați caseta de dialog Stil strat în așa fel încât să puteți vedea stratul și umbrirea sa.

4 Ajustați setările după preferințe. Puteți modifica diverse aspecte ale umbrei, inclusiv modul în care se amestecă straturile de sub ea, opacitatea (cât din straturile de dedesubt să fie vizibil), unghiul luminii și distanța de la text sau obiect.

5 Când sunteți mulțumiți de umbrire, faceți clic pe OK.

Pentru a utiliza aceleaşi setări de umbrire pentru un alt strat, apăsați Alt şi trageți stratul Umbrire din panoul Straturi pe celălalt strat. Când eliberați butonul mouse-ului, Photoshop aplică atributele de umbrire stratului.

Consultați şi

"Despre Efecte şi stiluri de straturi" la pagina 321

Umplerea textului cu o imagine

Puteți umple textul cu o imagine prin aplicarea unei măşti de tăiere asupra unui strat imagine amplasat deasupra unui strat text în panoul Straturi.

1 Deschideți fişierul care conține imaginea pe care doriți s-o utilizați în interiorul textului.

2 Selectați instrumentul Text orizontal T sau instrumentul Text vertical ↓T din caseta de instrumente.

3 Faceți clic pe fila Caracter pentru a aduce panoul Caracter în prim-plan sau, dacă panoul nu este deschis, selectați Fereastră > Caracter.

4 In panoul Caracter, selectați fontul şi alte atribute pentru text. Obțineți rezultate optime cu litere mari, aldine şi groase.

5 Faceți clic pe un punct de inserție din fereastra documentului şi introduceți textul dorit. Când sunteți mulțumiți de text, apăsați Ctrl+Enter (Windows) sau Command+Return (Mac OS).

6 Faceți clic pe fila Straturi pentru a aduce panoul straturi în prim-plan sau, dacă panoul nu este deschis, selectați Fereastră > Straturi.

7 (Opțional) Dacă stratul de imagine este stratul de fundal, faceți dublu clic pe stratul de imagine din panoul Straturi pentru a-l converti din strat de fundal în strat obişnuit.

***Notă:** Straturile de fundal sunt blocate pentru a vă împiedica să le deplasați din panoul Straturi. Trebuie să convertiți straturile de fundal la straturi obişnuite pentru a le debloca.*

8 (Opțional) În caseta de dialog Creare strat, puteți redenumi stratul. Faceți clic pe OK pentru a închide caseta de dialog şi pentru a converti stratul de imagine.

9 În panoul Straturi, trageți stratul de imagine astfel încât acesta să fie imediat deasupra stratului de text.

10 Cu stratul de imagine selectat, alegeți Strat > Creare mască de tăiere. Imaginea este afişată în interiorul textului.

11 Selectați instrumentul Deplasare ✥, apoi trageți imaginea pentru a-i ajusta poziția în interiorul textului.

Pentru a deplasa textul în locul imaginii, selectați stratul de text în panoul Straturi şi utilizați instrumentul Deplasare pentru a muta textul.

Consultați şi

"Straturi mască cu măşti de tăiere" la pagina 350

"Introducerea textului" la pagina 436

"Despre formatarea caracterelor" la pagina 443

Text asiatic

Despre textul asiatic

Photoshop oferă câteva opţiuni pentru lucrul cu text chinezesc, japonez şi coreean. Caracterele din fonturile asiatice sunt adesea denumite şi *caractere pe doi octeţi.*

***Notă:** Sistemul dvs. de operare trebuie să accepte limbile în care doriţi să lucraţi. Consultaţi producătorul software-ului sistemului pentru informaţii suplimentare.*

Afişarea şi setarea opţiunilor textului asiatic

Implicit, versiunile de Photoshop cu excepţia celor chineză, japoneză şi coreană ascund opţiunile pentru text asiatic ce sunt afişate în panoul Caracter şi în panoul Paragraf. Pentru a vizualiza şi seta opţiunile de lucru cu text chinezesc, japonez şi coreean în aceste versiuni de Photoshop, trebuie să selectaţi Afişare opţiuni text asiatic din caseta de dialog Preferinţe. De asemenea, puteţi controla modul de afişare al numelor fonturilor - în engleză sau în limba maternă.

1 Selectaţi Editare > Preferinţe > Text (Windows) sau Photoshop > Preferinţe > Text (Mac OS).

2 Selectaţi una dintre următoare opţiuni:

Afişare opţiuni text asiatic Afişează opţiunile pentru textul asiatic în panourile Caracter şi Paragraf.

Afişare nume fonturi în engleză Afişează numele fonturilor asiatice în engleză.

Reducerea spaţierii din jurul caracterelor textului asiatic

Tsume reduce spaţiul din jurul unui caracter cu o valoare procentuală specificată. Ca urmare, caracterul propriu-zis nu este întins sau strâns. În schimb, spaţiul dintre caseta de încadrare a caracterului şi caseta em este comprimat. Când la un caracter se adaugă tsume, spaţiul din jurul ambelor laturi ale caracterului este redusă în proporţie egală.

1 Selectaţi caracterele pe care doriţi să le ajustaţi.

2 În panoul Caracter, introduceţi sau selectaţi un procentaj pentru Tsume. Cu cât este mai mare acest procent, cu atât este mai strânsă compresia dintre caractere. La 100% (valoarea maximă), nu există spaţiu între caseta de încadrare a caracterului şi caseta em a acestuia.

Specificarea modului de măsurare a interlinierii în textul asiatic

1 Selectaţi paragrafele pe care doriţi să le ajustaţi.

2 Selectaţi una din opţiunile de interliniere din meniul panoului Paragraf.

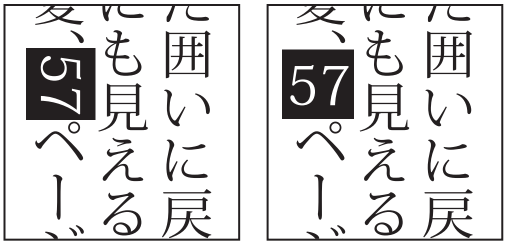
Interlinierea tipografică Măsoară spaţierea dintre liniile de text, de la limita superioară a unei linii la limita inferioară a liniei de dedesubt. Atunci când utilizaţi interlinierea tipografică, prima linie de text dintr-un paragraf este aliniată cu un spaţiu variabil care o desparte de marginea de sus a casetei de încadrare.

Interlinierea dactilografică Pentru textul orizontal, măsoară distanţa dintre liniile de text de la linia de bază a textului. Atunci când utilizaţi interlinierea dactilografică, apare un spaţiu între prima linie de text şi caseta de încadrare. O bifă indică faptul că o opţiune este selectată.

***Notă:** Opţiunea de interliniere pe care o veţi selecta nu afectează interlinierea dintre linii, ci doar modul în care aceasta este măsurată.*

Utilizarea opţiunii tate-chu-yoko

Tate-chu-yoko (denumit şi *kumimoji* şi *renmoji*) este un bloc de text orizontal aliniat cu rândurile textului vertical. Utilizarea opţiunii tate-chu-yoko facilitează citirea caracterelor cu jumătate de lăţime, ca numere, date şi cuvinte străine scurte în textul vertical.


囲いに戻
も見える
、57ページ
囲いに戻
も見える
、57ページ

Numerale fără tate-chu-yoko (stânga), comparate cu numerale rotite cu tate-chu-yoko (dreapta)

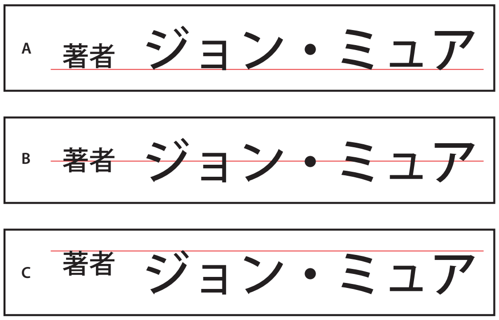
1 Selectaţi caracterele pe care doriţi să le rotiţi.

2 Selectaţi Tate-Chu-Yoko din meniul panoului Caracter. O bifă indică faptul că opţiunea este selectată.

***Notă:** Utilizarea tate-chu-yoko nu împiedică editarea şi formatarea textului; puteţi edita şi aplica opţiuni de formatare caracterelor rotite, la fel cum faceţi cu alte caractere.*

Alinierea caracterelor asiatice

Mojisoroe este alinierea caracterelor în textul din limbi asiatice. Când un rând de text conţine diverse dimensiuni de caractere, puteţi specifica modul de aliniere a textului la cele mai mari caractere din rând: în partea de sus, în centrul sau în partea de jos a EmBox-ului (la dreapta, în centru şi la stânga pentru cadrele verticale), la linia de bază romană sau în partea de sus sau de jos a casetei ICF (la dreapta sau la stânga pentru cadrele verticale). *ICF* (Ideographic Character Face) reprezintă înălţimea şi lăţimea medii utilizate de designerul de fonturi pentru a desena caracterele ideografice care compun un font.



Opţiuni de aliniere a caracterelor
***A.** Caracterele mici aliniate în partea de jos* ***B.** Caracterele mici aliniate în centru* ***C.** Caracterele mici aliniate în partea de sus*

❖ În meniul panoului Caracter, selectaţi o opţiune din submeniul Aliniere caractere:

Linie de bază romană Aliniază caracterele mici în linie cu caracterul mare.

EmBox Sus/Dreapta, EmBox Centru sau EmBox Jos/Stânga Aliniază caracterele mici într-un rând în poziţia specificată a EmBox-ului caracterului mare. În cadrele cu text vertical, opţiunea EmBox Sus/Dreapta aliniază textul în partea dreaptă a EmBox-ului, iar EmBox Jos/Stânga aliniază textul în stânga EmBox-ului.

ICF Sus/Dreapta şi ICF Jos/Stânga Aliniază caracterele mici în linie cu ICF specificat de caracterele mari. În cadrele cu text vertical, opţiunea ICF Sus/Dreapta aliniază textul în partea dreaptă a ICF, iar ICF Jos/Stânga aliniază textul în stânga ICF.

Specificarea sublinierii stânga şi dreapta în textul asiatic

1. Selectaţi textul vertical.
2. Selectaţi Subliniere stânga sau Subliniere dreapta din meniul panoului Caracter.

Setarea atributelor fonturilor OpenType asiatice

Fonturile OpenType asiatice pot include un număr de caracteristici indisponibile în fonturile curente PostScript şi TrueType. De obicei este optim să utilizaţi orice grosime a fonturilor OpenType KozMinPro şi KozGoPro. Aceste fonturi includ cea mai mare colecţie de glifuri a fonturilor asiatice produse de Adobe.

1. Cu un instrument Text selectat, efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Pe un strat text existent, selectaţi caracterele sau obiectele text cărora doriţi să le aplicaţi setarea.
- Faceţi clic pe imagine pentru a crea un nou strat text.

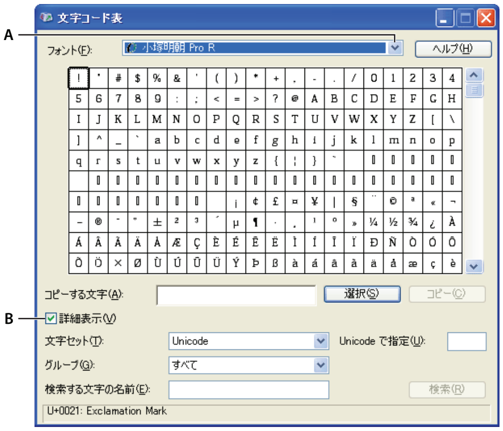
2. În panoul Caracter, asiguraţi-vă că este selectat un font Asian OpenType Pro.
3. Din meniul panoului Caracter, selectaţi o opţiune OpenType.
4. Activaţi metoda de introducere MSIME (Windows) sau Kotoeri (Mac OS). Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- (Windows) Din meniul Windows Start, alegeţi Programs > Accessories > System Tools > Character Map.
- (Mac OS) Selectaţi metoda de introducere Kotoeri prin selectarea Afişare panou Caracter din meniul Kotoeri.
- (Mac OS) Din meniul pop-up Intrare din partea dreaptă a barei de meniuri, selectaţi Afişare panou Caracter.

***Notă:** (Mac OS) Dacă meniul Intrare nu se afişează în bara de meniuri, selectaţi meniul Apple > Preferinţe sistem > Internaţional > Meniul Intrare şi selectaţi Panoul Caracter şi Afişare meniu de intrare în bara de meniuri.*

5. Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

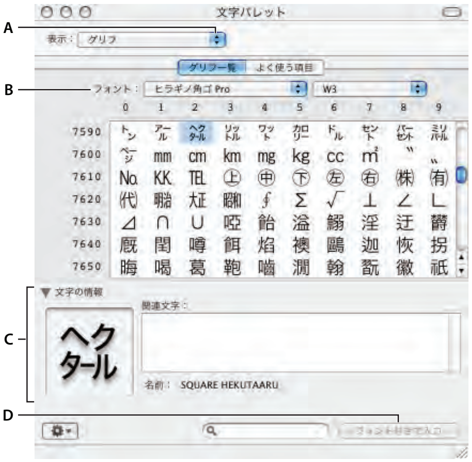
- (Windows) În Character Map, selectaţi opţiunea Advanced View, alegeţi All din meniul Group By, apoi alegeţi Unicode pentru Character Set.



フォント(F): 小塚明朝 Pro R
☑ 詳細表示(V)
文字セット(T): Unicode
グループ(G): すべて
U+0021: Exclamation Mark

Harta de caractere
***A.** Meniul Font* ***B.** Caseta de validare Advanced View*

- (Mac OS) În panoul Caracter Kotoeri, selectați Glif din meniul Vizualizare.



Panoul Caracter Kotoeri
***A.** Meniul Vizualizare* ***B.** Meniul Font* ***C.** Informații despre caracter* ***D.** Butonul Inserare cu font*

6 Alegeți un font OpenType asiatic din meniul Font.

7 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- (Windows) Selectați caracterul pe care doriți să-l utilizați, faceți clic pe Select, faceți clic pe Copy, apoi lipiți-l în Photoshop.
- (Mac OS) Faceți dublu clic pe caracterul pe care doriți să-l utilizați pentru a-l insera în document.

Opțiuni OpenType asiatic

Sunt disponibile opțiuni suplimentare OpenType, în funcție de font.

Japanese 78 Înlocuieşte gliful standard cu gliful jp78-variant.

Expert japoneză Înlocuieşte gliful standard cu glifuri expert-variant.

Japoneză tradițională Înlocuieşte gliful standard cu gliful variantă tradițională.

Metrică proporțională Înlocuieşte gliful de jumătate de grosime şi grosime întreagă cu glif proporțional.

Kana Înlocuieşte gliful kana standard cu glif kana optimizat pentru machetă orizontală. Totuşi, diferențele sunt adesea foarte subtile.

Cursive romane Înlocuieşte gliful proporțional standard cu glif cursiv.

Consultați şi

"Aplicarea caracteristicilor OpenType" la pagina 450

Alegerea unui set mojikumi

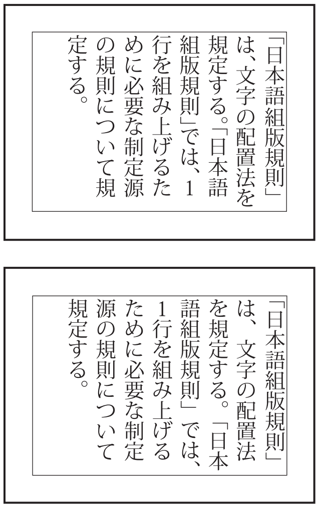
Mojikumi determină compoziția textului japonez pentru spațierea caracterelor japoneze, a caracterelor romane, a punctuației, caracterelor speciale, liniei de început, liniei de final şi numerelor. Photoshop include câteva seturi mojikumi predefinite, bazate pe Standardul industrial japonez (JIS) X 4051-1995.

❖ În panoul Paragraf, alegeți o opțiune din meniul pop-up mojikumi:

Niciunul Dezactivează utilizarea mojikumi.

Mojikumi Set 1 Utilizează spațiere de jumătate de lățime pentru punctuație.

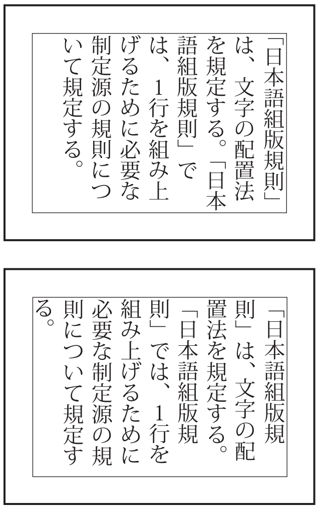
Mojikumi Set 2 Utilizează spațierea pe toată lățimea pentru majoritatea caracterelor, exceptând ultimul caracter din rând.


「日本語組版規則」
は、文字の配置法を
規定する。「日本語
組版規則」では、1
行を組み上げるた
めに必要な制定源
の規則について規
定する。
「日本語組版規則」
は、文字の配置法
を規定する。「日本
語組版規則」では、
1行を組み上げる
ために必要な制定
源の規則について
規定する。

Mojikumi Set 1 şi Mojikumi Set 2

Mojikumi Set 3 Utilizează spațiere pe toată lățimea pentru majoritatea caracterelor şi pentru ultimul caracter din rând.

Mojikumi Set 4 Utilizează spațierea pe toată lățimea pentru toate caracterele.


「日本語組版規則」
は、文字の配置法
を規定する。「日本
語組版規則」で
は、1行を組み上
げるために必要な
制定源の規則につ
いて規定する。
「日本語組版規
則」は、文字の配
置法を規定する。
「日本語組版規
則」では、1行を
組み上げるために
必要な制定源の規
則について規定す
る。

Mojikumi Set 3 şi Mojikumi Set 4

Alegerea setărilor kinsoku shori pentru un paragraf

Kinsoku shori specifică întreruperile de linii pentru textul japonez. Caracterele care nu se pot afla la începutul sau la sfârşitul unui rând sunt cunoscute sub numele de caractere *kinsoku*. Photoshop include seturi kinsoku slabe şi maxime, bazate pe Standardul industrial japonez (JIS) X 4051-1995. Seturile kinsoku slabe omit simbolurile vocalelor lungi şi caracterele hiragana mici.

❖ În panoul paragraf, selectați o opțiune din meniul pop-up Kinsoku Shori:

Niciunul Dezactivează utilizarea opțiunii kinsoku shori.

JIS slab sau JIS maxim Împiedică utilizarea următoarelor caractere la începutul sau la sfârşitul unui rând:

Set JIS slab
Caractere care nu se pot afla la începutul unui rând ’ ” 、 。 々 〉 》 」 』 】 〕 ゝ ゞ ・ ヽ ヾ ！ ） ， ． ： ； ？ ］ ｝
Caractere care nu se pot afla la sfârşitul unui rând ‘ “ 〈 《 「 『 【 〔 （ ［ ｛

Set JIS maxim
Caractere care nu se pot afla la începutul unui rând ！ ） ， ． ： ； ？ ］ ｝ ¢ — ’ ” ‰ ℃ ℉ 、 。 々 〉 》 」 』 】 〕 あいうえおつやゆよわ ゛ ゜ ゝ ゞ アイウエオツヤユヨワカケ ・—ヽヾ！％）， ． ： ； ？］｝
Caractere care nu se pot afla la sfârşitul unui rând （ ［ ｛£ § ‘ “ 〈 《 「 『 【〒 〔# ＄ （@ ［ ｛¥

Specificarea unui opţiuni kinsoku de întrerupere a liniei

❖ Din meniul panoului Paragraf, selectaţi Text Kinsoku Shori, apoi selectaţi una din metodele de mai jos:

Împingere înăuntru primul Mută caracterele în sus până la linia precedentă, pentru ca nici unul din caracterele interzise să nu ajungă la începutul sau la sfârşitul unei linii.

Împingere în afară primul Mută caracterele în jos până la linia următoare, pentru ca nici unul din caracterele interzise să nu ajungă la începutul sau la sfârşitul unei linii.

Numai împingere în afară Mută întotdeauna caracterele în jos până la linia următoare, pentru ca nici unul din caracterele interzise să nu ajungă la începutul sau la sfârşitul unei linii. Nu se va încerca împingerea înăuntru.

Metoda selectată va fi bifată.

Specificarea unei opţiunii burasagari

Burasagari permite ca punctele pe un octet şi pe doi octeţi, precum şi virgulele pe un octet şi pe doi octeţi să cadă în afara casetei de încadrare a paragrafului.

1 În panoul Paragraf, selectaţi Burasagari din meniul panoului.

2 Alegeţi una din opţiunile din submeniu:

Fără Dezactivează punctuaţia suspendată.

Obişnuit Activează punctuaţia suspendată, dar nu forţează liniile neregulate să se alinieze la muchia casetei de încadrare.

Forţare Forţează punctuaţia din afara casetei de încadrare prin întinderea liniilor ce se termină înăuntrul casetei de încadrare şi se termină cu unul din caracterele suspendate.

***Notă:** Opţiunile Burasagari nu sunt disponibile dacă opţiunea Kinsoku Shori este setată la Fără.*

Capitolul 15: Salvarea şi exportul imaginilor

Adobe Photoshop CS4 acceptă o varietate de formate de fişiere pentru o gamă largă de necesităţi. Puteţi salva sau exporta imaginea în oricare din aceste formate. De asemenea, puteţi utiliza caracteristicile speciale ale Photoshop pentru a adăuga informaţii fişierelor, pentru a configura mai multe machete de pagini şi pentru a plasa imagini în alte aplicaţii.

Salvarea imaginilor

Salvarea fişierelor imagini

Formatele de fişiere grafice diferă prin modul în care reprezintă datele imaginilor (ca pixeli sau ca vectori), prin tehnicile de comprimare şi prin caracteristicile Photoshop pe care le acceptă. Pentru a păstra toate caracteristicile Photoshop din imaginea editată (straturi, efecte, măşti, stiluri şi altele), este optim să salvaţi o copie a imaginii în format Photoshop (PSD). Ca majoritatea formatelor de fişiere, PSD poate accepta numai fişiere de maxim 2 GB ca dimensiune. În Photoshop, dacă lucraţi cu fişiere document mai mari de 2 GB, puteţi să salvaţi imaginea în format pentru documente mari (PSB), Photoshop Raw (numai imagine aplatizată) sau TIFF (numai dimensiuni de maxim 4 GB).

***Notă:** De asemenea, formatul DICOM acceptă fişiere mai mari de 2 GB.*

Puteţi să salvaţi imagini de 16 biţi per canal numai în următoarele formate folosind comanda Salvare ca: Photoshop, Photoshop PDF, Photoshop Raw, Large Document Format (PSB), Cineon, PNG şi TIFF. La utilizarea comenzii Salvare pentru Web & dispozitive cu o imagine de 16 biţi per canal, Photoshop converteşte automat imaginea din 16 biţi per canal în 8 biţi per canal.

Puteţi să salvaţi imagini de 32 biţi per canal numai în următoarele formate folosind comanda Salvare ca: Photoshop, Format document mare (PSB), OpenEXR, Portable Bit Map, Radiance şi TIFF.

Pentru salvarea imaginilor puteţi utiliza următoarele comenzi:

Salvare Salvează modificările efectuate fişierului curent. Fişierul este salvat în formatul curent.

Salvare ca Salvează o imagine într-o altă locaţie sau sub alt nume de fişier. Comanda Salvare ca vă permite să salvaţi o imagine într-un alt format şi cu diferite opţiuni.

Restituire Vă permite să salvaţi diferite versiuni ale unui fişier şi să le comentaţi pe fiecare. Această comandă este disponibilă pentru o imagine gestionată de un spaţiu de lucru Version Cue.

Dacă lucraţi cu un fişier dintr-un proiect Adobe Version Cue, bara de titlu a documentului oferă informaţii suplimentare despre starea fişierului.

Salvare pentru Web & Dispozitive Salvaţi o imagine optimizată pentru Web şi dispozitive.

Consultaţi şi

“Despre formate de fişiere şi compresie” la pagina 490

Salvarea unui fişier

Utilizaţi comanda Salvare pentru a salva modificările fişierului curent sau comanda Salvare ca pentru a salva o versiune nouă a fişierului curent.

Consultaţi şi

"Duplicarea unei imagini" la pagina 37

"Salvarea unei imagini din formatul brut al camerei în alt format" la pagina 91

"Realizarea unui instantaneu al unei imagini" la pagina 51

Salvarea modificărilor fişierului curent

❖ Selectaţi Fişier > Salvare.

Salvarea unui fişier cu alt nume, locaţie sau format

1 Selectaţi Fişier > Salvare ca.

Notă: *Plug-in-ul format brut cameră poate salva fişiere de imagini brute de pe cameră într-un alt format de fişier, ca Digital Negative (DNG).*

2 Selectaţi un format din meniul Format.

Notă: *Dacă selectaţi un format care nu acceptă toate caracteristicile documentului, va fi afişat un avertisment în partea inferioară a casetei de dialog. Dacă vedeţi acest avertisment, este optim să salvaţi o copie a fişierului în format Photoshop sau în alt format care acceptă toate datele despre imagine.*

3 Specificaţi un nume de fişier şi o locaţie.

4 În caseta de dialog Salvare ca, selectaţi opţiunile de salvare.

5 Faceţi clic pe Salvare.

Este afişată o casetă de dialog pentru selectarea opţiunilor la salvarea în anumite formate de imagine.

Pentru a copia o imagine fără a o salva pe hard disc, utilizaţi comanda Duplicare. Pentru a stoca o versiune temporară a imaginii în memorie, utilizaţi panoul Istoric pentru a crea un instantaneu.

Opţiuni de salvare a fişierelor

Puteţi seta o varietate de opţiuni de salvare a fişierelor în caseta de dialog Salvare ca. Disponibilitatea opţiunilor depinde de imaginea pe care o salvaţi şi de formatul de fişier selectat. Dacă aţi activat Version Cue, sunt disponibile opţiuni suplimentare, ca posibilitatea de a salva un fişier alternativ şi introducerea comentariilor pentru versiuni.

Drept copie Salvează o copie a fişierului, păstrând fişierul curent deschis pe desktop.

Canale Alfa Salvează informaţii despre canalele alfa împreună cu imaginea. Dezactivarea acestei opţiuni elimină canalele alfa din imaginea salvată.

Straturile toate straturile din imagine. Dacă această opţiune este dezactivată sau indisponibilă, toate straturile vizibile sunt aplatizate sau fuzionate (în funcţie de formatul selectat).

Note Salvează note cu imaginea.

Culori spot Salvează informaţii despre canalele spot împreună cu imaginea. Dezactivarea acestei opţiuni elimină culorile spot din imaginea salvată.

Utilizare Configurare probă, Profil ICC (Windows) sau Profil de culoare încorporat (Mac OS) Creează un document cu culori gestionate.

***Notă:** Următoarele opţiuni de previzualizare a imaginilor şi de extensii pentru fişiere sunt disponibile numai dacă este selectată opţiunea Întrebare la salvare pentru opţiunile Previzualizări imagine şi Adăugare extensie fişier din caseta de dialog Preferinţe manipulare fişiere.*

Miniatură (Windows) Salvează date despre miniaturi pentru fişier.

Utilizare extensie minuscule (Windows) Creează extensia fişierului în minuscule.

Opţiunile pentru Previzualizări imagine (Mac OS) Salvează date despre miniaturi pentru fişier. Miniaturile sunt afişate în caseta de dialog Deschidere.

Opţiunile pentru Extensie fişier (Mac OS) Specifică formatul pentru extensii de fişiere. Selectaţi Adăugare pentru a adăuga extensia formatului la numele unui fişier şi selectaţi Utilizare minuscule pentru a crea extensia cu minuscule.

Setarea preferinţelor de salvare a fişierelor

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- (Windows) Selectaţi Editare > Preferinţe > Tratare fişiere.
- (Mac OS) Selectaţi Photoshop > Preferinţe > Tratare fişiere.

2 Setaţi următoarele opţiuni:

Previzualizări imagine Selectaţi o opţiune pentru salvarea previzualizărilor imaginii: Fără salvare, pentru a salva fişierele fără previzualizări, Salvare întotdeauna, pentru a salva fişierele cu previzualizările specificate, sau Întrebare la salvare, pentru a asigna previzualizări în funcţie de fiecare fişier. În Mac OS, puteţi selecta unul sau mai multe tipuri de previzualizări. Consultaţi “Opţiuni de previzualizare a imaginii în Mac OS”, de mai jos.

Extensie fişier (Windows) Selectaţi o opţiune pentru extensiile de fişiere din trei caractere, care indică formatul unui fişier: Utilizare majuscule pentru a adăuga extensiile fişierului utilizând caractere majuscule sau Utilizare minuscule pentru a adăuga extensii de fişiere utilizând caractere minuscule.

Adăugare extensie fişier (Mac OS) Extensiile de fişiere sunt necesare fişierelor pe care doriţi să le utilizaţi sau să le transferaţi pe un sistem Windows. Selectaţi o opţiune pentru adăugarea extensiilor la numele de fişiere: Nu salvaţi niciodată fişiere fără extensii. Adăugaţi întotdeauna extensii la numele fişierelor sau Solicitare la salvare pentru a adăuga extensii fişier cu fişier. Selectaţi Utilizare minuscule pentru a adăuga extensii de fişiere utilizând caractere minuscule.

Opţiuni pentru previzualizările imaginii (Mac OS)

În Mac OS, puteţi selecta unul sau mai multe din următoarele tipuri de previzualizări (pentru a mări viteza de salvare a fişierelor şi a minimiza dimensiunea fişierului, selectaţi numai previzualizările necesare).

Pictogramă Utilizează previzualizarea ca pictogramă a unui fişier pe desktop.

Dimensiune maximă Salvează o versiune 72 ppi a fişierului, pentru utilizare în aplicaţii care pot deschide numai imagini Photoshop cu rezoluţie mică. Pentru alte fişiere decât EPS, aceasta este o previzualizare PICT.

Miniatură Macintosh Afişează previzualizarea în caseta de dialog Deschidere.

Miniatură Windows Salvează o previzualizare pe care o pot afişa sistemele Windows.

Salvarea documentelor mari

Photoshop acceptă documente de maxim 300.000 pixeli în orice dimensiune şi oferă trei formate de fişiere pentru salvarea documentelor cu imagini care depăşesc 30.000 pixeli în orice dimensiune. Reţineţi că majoritatea altor aplicaţii, inclusiv versiuni Photoshop anterioare Photoshop CS, nu pot trata fişiere mai mari de 2 GB sau imagini care depăşesc 30.000 pixeli în orice dimensiune.

❖ Selectaţi Fişier > Salvare ca şi selectaţi unul dintre următoarele formate de fişier:

Format pentru documente mari (PSB) Acceptă documente de orice dimensiune. În fişierele PSB sunt păstrate toate caracteristicile Photoshop. Momentan, fişierele PSB sunt acceptate numai de Photoshop CS şi versiuni ulterioare.

Photoshop Raw Acceptă documente de orice dimensiune în pixeli sau a fişierului,dar nu acceptă straturi. Documentele mari salvate în formatul Photoshop Raw sunt aplatizate.

TIFF Acceptă fişiere cu dimensiuni de maxim 4 GB. Documentele mai mari de 4 GB nu pot fi salvate în format TIFF.

Consultaţi şi

“Formatul pentru documente mari” la pagina 494

“Formatul Photoshop Raw” la pagina 492

“TIFF” la pagina 497

Testarea imaginilor create în Photoshop pentru dispozitive mobile, cu Adobe Device Central

Device Central permite utilizatorilor Photoshop să previzualizeze aspectul fişierelor Photoshop pe o gamă largă de dispozitive mobile.

Profesioniştii în creaţie pot crea fişiere Photoshop special pentru dispozitive mobile şi pot testa uşor aceste fişiere. Utilizatorii pot creat un document în Photoshop pe baza unui dispozitiv vizat.

De exemplu, un designer de interfeţe pentru utilizator poate utiliza Photoshop pentru a crea machete. Designerul poate testa machetele pe diverse dispozitive mobile, poate efectua ajustările necesare şi poate transmite machetele îmbunătăţite dezvoltatorilor.

Crearea de conţinut mobil cu Adobe Device Central şi Photoshop

1 Porniţi Photoshop.

2 Selectaţi Fişier > Nou.

3 Faceţi clic pe Device Central pentru a închide caseta de dialog din Photoshop şi a deschide Device Central.

4 Selectaţi un tip de conţinut.

Lista Bibliotecă online din partea stângă se actualizează şi afişează dispozitivele care acceptă tipul de conţinut selectat.

5 Selectaţi unul sau mai multe dispozitive ţintă din lista Bibliotecă online şi trageţi-le în lista Bibliotecă locală. Apoi, selectaţi un dispozitiv ţintă din lista Bibliotecă locală.

Device Central listează dimensiunile de document sugerate pe baza dispozitivului sau a dispozitivelor selectate (dacă acestea au dimensiuni de afişare diferite). În funcţie de designul sau conţinutul pe care îl dezvoltaţi, puteţi crea un document mobil separat pentru fiecare dimensiune de afişare sau puteţi încercaţi să găsiţi o dimensiune corespunzătoare pentru toate dispozitivele. Când optaţi pentru a doua abordare, vă recomandăm să utilizaţi cea mai mică sau cea mai mare dimensiune de document sugerată drept numitor comun. Puteţi inclusiv să specificaţi o dimensiune personalizată în partea de jos a filei.

6 Faceţi clic pe Creare.

Un fişier PSD gol cu dimensiunea specificată se deschide în Photoshop. Noul fişier are următorii parametri setaţi în mod prestabilit:

- Mod culoare: RGB/8 biţi
- Rezoluţie: 72 ppi
- Profil culoare: SRGB IEC61966-2.1

7 Completaţi fişierul PSD gol cu conţinut în Photoshop.

8 La finalizare, selectaţi Fişier > Salvare pentru Web şi dispozitive.

9 În caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive, selectaţi formatul dorit şi modificaţi alte setări pentru export, dacă este cazul.

10 Faceţi clic pe Device Central.

Un fişier temporar cu setările specificate pentru export este afişat în fila Emulator Device Central. Pentru a continua testarea, faceţi dublu clic pe numele altui dispozitiv din lista Seturi dispozitive sau Bibliotecă locală.

11 Dacă, după previzualizarea fişierului în Device Central, trebuie să faceţi modificări în acesta, reveniţi în Photoshop.

12 În caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive din Photoshop, efectuaţi ajustările necesare, de exemplu selectaţi alt format sau altă calitate pentru export.

13 Pentru a testa fişierul din nou cu setările noi pentru export, faceţi clic pe butonul Device Central.

14 Când sunteţi satisfăcut de rezultate, faceţi clic pe Salvare în caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive din Photoshop.

***Notă:** Pentru a deschide Device Central din Photoshop (în loc să creaţi şi să testaţi un fişier), selectaţi Fişier > Device Central.*

Pentru un tutorial despre crearea de conţinut utilizând Photoshop şi Device Central, vizitaţi http://www.adobe.com/go/vid0185.

Salvarea fişierelor PDF

Salvarea fişierelor în format Photoshop PDF

Puteţi utiliza comanda "Salvare ca" pentru a salva imagini RGB, cu culori indexate, CMYK, în tonuri de gri, în mod Bitmap, cu culori Lab şi în bicromie în formatul Photoshop PDF. Deoarece documentul PDF Photoshop poate păstra datele Photoshop, cum ar fi straturile, canalele alfa, adnotările şi culorile spot, puteţi deschide documentul şi edita imaginile în Photoshop CS2 sau o versiune mai nouă. Puteţi folosi formatul Photoshop PDF şi pentru a salva imagini multiple într-un document cu mai multe pagini sau într-o prezentare de diapozitive.

Puteţi salva rapid un fişier ca Photoshop PDF, redând acţiunea Salvare ca Photoshop PDF din fişier. Puteţi accesa această acţiune selectând Producţie din meniul panoului Acţiuni.

Pentru utilizatorii avansaţi, formatul Photoshop PDF oferă opţiuni pentru crearea documentului compatibil PDF/X, care este esenţial, de exemplu, la trimiterea documentului în presa comercială, pe scară largă. PDF/X (Portable Document Format Exchange) este un subset al Adobe PDF, care elimină variabilele de culori, font şi acoperire care conduc la probleme de tipărire.

De asemenea, puteţi specifica opţiuni de securitate pentru restricţionarea accesului la documentul PDF. Criptarea pe 128 biţi RC4 (Acrobat 6 şi versiuni ulterioare) are o opţiune pentru a permite utilizatorilor să vizualizeze metadate şi miniaturi într-un document PDF securizat, utilizând Adobe Bridge.

Puteţi salva setările PDF ca o presetare PDF pentru crearea fişierelor Photoshop PDF consecvente. Presetările şi setările Adobe PDF sunt partajate între componentele Adobe Creative Suite, inclusiv Photoshop, InDesign®, Illustrator®, GoLive® şi Acrobat®.

Utilizatorii Adobe Creative Suite pot căuta informaţii suplimentare despre setările PDF partajate pentru aplicaţiile Adobe Creative Suite în Ghidul de integrare PDF de pe CD-ul Creative Suite.

Consultaţi şi

"Salvarea unei presetări Adobe PDF" la pagina 483

"Redarea unei acţiuni pentru un fişier" la pagina 659

Salvarea unui fişier în formatul Photoshop PDF

1 Selectaţi Fişier > Salvare ca, apoi alegeţi Photoshop PDF din meniul Format. Puteţi să selectaţi o opţiune pentru culoare dacă doriţi să încorporaţi un profil de culoare, sau să utilizaţi profilul specificat cu comanda Configurare probă. Puteţi include de asemenea straturi, adnotări, culori spot şi canale alfa. Faceţi clic pe Salvare.

2 În caseta de dialog Salvare Adobe PDF, selectaţi o presetare Adobe PDF care va specifica dacă fişierul PDF Photoshop va fi tipărit pe o imprimantă desktop sau un proofer, va fi trimis la o imprimantă comercială, distribuit prin e-mail, afişat pe Web şi aşa mai departe. Pentru detalii, consultaţi "Presetări Adobe PDF" la pagina 478.

Alegerea unei presetări este cel mai simplu mod de setare a opţiunilor pentru fişierul dvs. PDF Photoshop. După ce alegeţi o presetare, faceţi clic pe Salvare PDF pentru a genera fişierul PDF Photoshop. Dacă doriţi să adăugaţi opţiuni de securitate sau să optimizaţi opţiunile de salvare pentru PDF, urmaţi paşii rămaşi din această procedură.

3 (Opţional) Alegeţi opţiuni din meniul Standard şi meniul Compatibilitate pentru a specifica pentru documentul PDF conformitatea cu PDF/X şi compatibilitatea cu versiunea Acrobat. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi "Niveluri de compatibilitate PDF" la pagina 480.

4 (Opţional) Selectaţi opţiunea General din panoul din stânga al casetei de dialog Salvare Adobe PDF pentru a seta opţiunile generale pentru salvarea fişierelor PDF. Pentru detalii privind fiecare opţiune, consultaţi "Opţiuni generale pentru PDF-urile Adobe" la pagina 481.

***Notă:** Utilizatorii versiunilor Photoshop anterioare aplicaţiei Photoshop CS pot deschide un PDF (care conţine date Photoshop) ca PDF generic, cu straturile aplatizate. Selectaţi Fişier > Deschidere ca, apoi selectaţi PDF generic din meniul Fişiere de tip (Windows) sau selectaţi Fişier > Deschidere şi selectaţi PDF generic din meniul Format (Mac OS).*

5 (Opţional) Selectaţi Compresie din panoul din stânga al casetei de dialog Salvare Adobe PDF pentru a specifica opţiunile de comprimare şi sub-eşantionare pentru fişierul PDF. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi "Opţiuni de comprimare şi sub-eşantionare pentru PDF-urile Adobe" la pagina 481.

6 (Opţional) Selectaţi opţiunea Ieşire din panoul din stânga al casetei de dialog Salvare Adobe PDF pentru a specifica opţiunile pentru gestionarea culorilor şi PDF/X. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi "Gestionarea culorilor şi opţiunile PDF/X pentru Adobe PDF" la pagina 482.

7 (Opţional) Pentru a adăuga elemente de securitate documentului dvs. PDF, selectaţi Securitate din panoul din stânga al casetei de dialog Salvare Adobe PDF. Specificaţi opţiunile pentru parolă şi permisiunile pentru documentul dvs. PDF. Consultaţi şi "Adăugarea securităţii la fişiere PDF" la pagina 483.

***Notă:** Nivelul de criptare depinde de setarea de compatibilitate a documentului dvs. PDF. Selectaţi o setare de compatibilitate diferită pentru a specifica un nivel de criptare mai ridicat sau mai scăzut.*

8. (Opţional) Selectaţi Sumar din panoul din stânga al casetei de dialog Salvare Adobe PDF. Puteţi revizui opţiunile specificate.
9. (Opţional) Dacă doriţi să reutilizaţi setările de salvare a PDF-ului, faceţi clic pe Salvare presetare şi salvaţi setările ca presetare PDF. Noua presetare va fi afişată în meniul Presetare Adobe PDF la următoarea salvare a unui fişier PDF Photoshop şi în toate produsele din Adobe Creative Suite. Consultaţi şi “Salvarea unei presetări Adobe PDF” la pagina 483.
10. Faceţi clic pe Salvare PDF. Photoshop închide caseta de dialog Salvare Adobe PDF şi creează fişierul document PDF.

Consultaţi şi

“Despre formate de fişiere şi compresie” la pagina 490

Presetări Adobe PDF

O *presetare* PDF este un grup de setări care influenţează procesul de creare a unui PDF. Aceste setări sunt menite să stabilească un echilibru între dimensiunea fişierului şi calitate, în funcţie de modul în care va fi utilizat fişierul PDF. Majoritatea presetărilor predefinite sunt partajate de componentele Adobe Creative Suite, inclusiv de InDesign, Illustrator, Photoshop şi Acrobat. De asemenea, puteţi crea şi partaja presetări personalizate, care să răspundă cerinţelor dvs. unice pentru rezultat.

Unele dintre presetările listate mai jos sunt disponibile numai după ce le mutaţi - dacă este cazul - din dosarul Bonusuri (unde sunt instalate implicit) în dosarul Setări. În mod obişnuit, dosarele Bonusuri şi Setări se află în (Windows Vista) ProgramData\Adobe\AdobePDF, (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF sau (Mac OS) Library/Application Support/Adobe PDF. Unele presetări nu sunt disponibile în anumite componente Creative Suite.

Setările personalizate se găsesc în (Windows XP) Documents and Settings/ *[nume de utilizator]* /Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings, (Windows Vista) Users/ *[nume de utilizator]* /AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings sau în (Mac OS) Users/ *[nume de utilizator]* /Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings.

Revizuiţi periodic setările PDF. Setările nu revin automat la setările prestabilite. Aplicaţiile şi utilitarele care creează PDF-uri utilizează cel mai recent set de setări PDF definit sau selectat.

Tipărire de calitate superioară Creează PDF-uri pentru tipărirea de calitate pe imprimante desktop şi dispozitive de verificare. Această presetare utilizează PDF 1.4 (Windows) sau PDF 1.6 (Mac OS), sub-eşantionează imaginile color şi în tonuri de gri la 300 ppi, iar imaginile monocrome la 1200 ppi, încorporează subseturi pentru toate fonturile, păstrează culorile neschimbate şi nu aplatizează transparenţa (pentru tipurile de fişiere care acceptă transparenţă). Aceste PDF-uri pot fi deschise în Acrobat 5.0 şi Acrobat Reader 5.0 şi versiuni ulterioare. În InDesign, această presetarea creează şi PDF-uri cu taguri.

Implicit pentru Illustrator (numai Illustrator) Creează un PDF în care sunt păstrate toate datele din Illustrator. PDF-urile create cu această presetare pot fi redeschise în Illustrator fără pierderi de date.

Pagini supradimensionate (numai Acrobat) Creează PDF-uri potrivite pentru vizualizarea şi tipărirea de desene tehnice mai mari de 200 x 200 inch. Aceste PDF-uri pot fi deschise în Acrobat şi Reader 7.0 şi versiuni ulterioare.

PDF/A-1b: 2005 (CMYK şi RGB) (numai Acrobat) Se utilizează pentru păstrarea pe termen lung (arhivare) a documentelor electronice. PDF/A-1b utilizează PDF 1.4 şi converteşte toate culorile la CMYK sau RGB, în funcţie de standardul selectat. Aceste PDF-uri pot fi deschise în Acrobat, Reader 5.0 şi versiuni ulterioare.

PDF/X-1a (2001 şi 2003) PDF/X-1a necesită ca toate fonturile să fie încorporate, marcajele şi marginile de tăiere corespunzătoare să fie specificate şi culorile să apară ca CMYK, culori spot sau ambele. Fişierele compatibile trebuie să conţină informaţii care descriu condiţia de tipărire pentru care sunt pregătite. Fişierele PDF create compatibile cu PDF/X1a pot fi deschise în Acrobat 4.0, Acrobat Reader 4.0 şi versiuni ulterioare.

PDF/X-1a utilizează PDF 1.3, sub-eşantionează imaginile color şi în tonuri de gri la 300 ppi, iar imaginile monocrome la 1200 ppi, încorporează subseturi pentru toate fonturile, creează PDF-uri fără taguri şi aplatizează transparenţa utilizând setarea Rezoluţie mare.

***Notă:** Presetările PDF/X1-a:2003 şi PDF/X-3 (2003) sunt plasate în calculatorul dvs. la instalare, dar sunt disponibile numai după ce le mutaţi din dosarul Bonusuri în dosarul Setări.*

PDF/X 4 (2008) În Acrobat 8, această presetare este denumită PDF/X-4 DRAFT, pentru a reflecta starea preliminară a specificaţiilor ISO din momentul livrării aplicaţiei Acrobat. Această presetare este bazată pe PDF 1.4, care include suport pentru transparenţă live. PDF/X-4 are aceleaşi specificaţii pentru gestionarea culorilor şi aceleaşi specificaţii pentru culori ale *Consorţiului internaţional pentru culori* (ICC) ca PDF/X-3. Puteţi crea fişiere compatibile cu PDF/X-4 utilizând direct componentele Creative Suite 3 (Illustrator, InDesign şi Photoshop). În Acrobat 8, utilizaţi caracteristica Verificare pentru a converti PDF-uri la PDF/X-4 DRAFT.

Fişierele PDF create compatibile cu PDF/X-4 pot fi deschise în Acrobat 7.0 şi Reader 7.0 şi versiuni ulterioare.

Calitate presă Creează fişiere PDF pentru producţia tipărită de calitate superioară (de exemplu, pentru tipărirea digitală sau pentru separaţii pentru un procesor de imagini sau de plăci), dar nu creează fişiere compatibile cu PDF/X. În acest caz, calitatea conţinutului este de cea mai mare importanţă. Scopul este păstrarea tuturor informaţiilor dintr-un fişier PDF de care are nevoie o imprimantă comercială sau un furnizor de servicii de tipărire pentru a tipări corect documentul. Acest set de opţiuni utilizează PDF 1.4, converteşte culorile la CMYK, sub-eşantionează imaginile color şi în tonuri de gri la 300 ppi, iar imaginile monocrome la 1200 ppi, încorporează subseturi pentru toate fonturile şi păstrează transparenţa (pentru tipurile de fişiere care acceptă transparenţă).

Aceste fişiere PDF pot fi deschise în Acrobat 5.0 şi Acrobat Reader 5.0 şi versiuni ulterioare.

***Notă:** Înainte de a crea un fişier Adobe PDF pentru a fi trimis la o imprimantă comercială sau la un furnizor de servicii de tipărire, aflaţi care trebuie să fie rezoluţia de ieşire şi alte setări sau solicitaţi un fişier .joboptions cu setările recomandate. Este posibil să trebuiască să personalizaţi setările Adobe PDF pentru un anumit furnizor, apoi să furnizaţi un fişier .joboptions propriu.*

PDF cu conţinut îmbunătăţit Creează fişiere PDF accesibile, care includ taguri, hiperlinkuri, semne de carte, elemente interactive şi straturi. Acest set de opţiuni utilizează PDF 1.5 şi încorporează subseturi pentru toate fonturile. De asemenea, optimizează fişierele pentru deservire pe octeţi. Aceste fişiere PDF pot fi deschise în Acrobat 6.0 şi Acrobat Reader 6.0 şi versiuni ulterioare. (Presetarea PDF cu conţinut îmbunătăţit este în dosarul Bonusuri.)

***Notă:** Această presetare era denumită eBook în versiunile anterioare ale anumitor aplicaţii.*

Fişier de dimensiune minimă Creează fişiere PDF pentru afişarea pe Web, intranet sau pentru distribuire prin e-mail. Acest set de opţiuni utilizează compresia, subeşantionarea şi o rezoluţie relativ mică a imaginii. Converteşte toate culorile la sRGB şi încorporează fonturile. De asemenea, optimizează fişierele pentru deservire pe octeţi.

Aceste fişiere PDF pot fi deschise în Acrobat 5.0 şi Acrobat Reader 5.0 şi versiuni ulterioare.

Standard (numai Acrobat) Creează fişiere PDF pentru a fi tipărite pe imprimante desktop sau copiatoare digitale, pentru a fi publicate pe un CD sau pentru a fi trimise la un client ca o probă de publicare. Acest set de opţiuni utilizează compresia şi sub-eşantionarea pentru a menţine redusă dimensiunea fişierului, dar, de asemenea, încorporează subseturi pentru toate fonturile (permise) utilizate în fişier, converteşte toate culorile la sRGB şi tipăreşte la o rezoluţie medie. Reţineţi că subseturile de fonturi pentru Windows nu sunt încorporate implicit. Fişierele PDF create cu acest fişier de setări pot fi deschise în Acrobat 5.0 şi Acrobat Reader 5.0 şi versiuni ulterioare.

Pentru informaţii suplimentare despre setările PDF partajate pentru componentele Creative Suite, consultaţi Ghidul de integrare PDF de pe DVD-ul Creative Suite.

Despre standardele PDF/X şi PDF/A

Standardele PDF/X şi PDF/A sunt definite de ISO (International Organization for Standardization). Standardele PDF/X se aplică pentru schimbul de conţinut grafic; standardele PDF/A se aplică pentru arhivarea pe termen lung a documentelor electronice. La conversia PDF, fişierul procesat este verificat pentru conformitatea cu standardul specificat. Dacă PDF-ul nu respectă standardul ISO selectat, va fi afişat un mesaj prin care vi se solicită să selectaţi între anularea conversiei sau continuarea creării unui fişier care nu este conform cu standardul.

Cele mai utilizate standarde pentru fluxul de lucru pentru publicare sunt câteva formate PDF/X: PDF/X-1a, PDF/X-3 şi PDF/X-4 (în 2007). Standardele cele mai utilizate pentru arhivarea PDF-urilor sunt PDF/A-1a şi PDF/A-1b (pentru cerinţe mai puţin stricte).

Notă: *Pentru informaţii suplimentare despre PDF/X şi PDF/A, consultaţi site-ul Web ISO şi site-ul Web Adobe.*

Niveluri de compatibilitate PDF

Când creaţi PDF-uri, trebuie să decideţi ce versiune PDF doriţi să utilizaţi. Puteţi schimba versiunea PDF comutând la o altă presetare sau alegând o opţiune de compatibilitate când salvaţi ca PDF sau editaţi o presetare PDF.

În general, cu excepţia cazurilor în care există o nevoie specifică pentru compatibilitatea cu versiunile anterioare, trebuie să utilizaţi cea mai recentă versiune (în acest caz, versiunea 1.7). Cea mai recentă versiune va include toate caracteristicile şi funcţionalităţile noi. Totuşi, în cazul în care creaţi documente care vor fi distribuite pe scară largă, luaţi în considerare alegerea Acrobat 5 (PDF 1.4) sau Acrobat 6 (PDF 1.5), pentru a vă asigura că toţi utilizatorii pot vizualiza şi tipări documentul.

Următorul tabel compară anumite funcţionalităţi din PDF-urile create utilizând setări de compatibilitate diferite.

Acrobat 4 (PDF 1.3)	**Acrobat 5 (PDF 1.4)**	**Acrobat 6 (PDF 1.5)**	**Acrobat 7 (PDF 1.6), Acrobat 8 şi Acrobat 9 (PDF 1.7)**
PDF-urile pot fi deschise cu Acrobat 3.0, Acrobat Reader 3.0 şi versiuni ulterioare.	PDF-urile pot fi deschise cu Acrobat 3.0, Acrobat Reader 3.0 şi versiuni ulterioare. Totuşi, caracteristicile specifice versiunilor ulterioare pot fi pierdute sau pot să nu fie vizualizabile.	Majoritatea PDF-urilor pot fi deschise cu Acrobat 4.0, Acrobat Reader 4.0 şi versiuni ulterioare. Totuşi, caracteristicile specifice versiunilor ulterioare pot fi pierdute sau pot să nu fie vizualizabile.	Majoritatea PDF-urilor pot fi deschise cu Acrobat 4.0, Acrobat Reader 4.0 şi versiuni ulterioare. Totuşi, caracteristicile specifice versiunilor ulterioare pot fi pierdute sau pot să nu fie vizualizabile.
Nu poate conţine ilustraţii care utilizează efecte de transparenţă live. Orice transparenţă trebuie aplatizată înainte de conversia la PDF 1.3.	Acceptă utilizarea transparenţei live în ilustraţii. (Caracteristica Acrobat Distiller aplatizează transparenţa).	Acceptă utilizarea transparenţei live în ilustraţii. (Caracteristica Acrobat Distiller aplatizează transparenţa).	Acceptă utilizarea transparenţei live în ilustraţii. (Caracteristica Acrobat Distiller aplatizează transparenţa).
Straturile nu sunt acceptate.	Straturile nu sunt acceptate.	Păstrează straturile la crearea PDF-urilor din aplicaţii care acceptă generarea de documente PDF stratificate, ca Illustrator CS şi versiuni ulterioare sau InDesign CS şi versiuni ulterioare.	Păstrează straturile la crearea PDF-urilor din aplicaţii care acceptă generarea de documente PDF stratificate, ca Illustrator CS şi versiuni ulterioare sau InDesign CS şi versiuni ulterioare.

Acrobat 4 (PDF 1.3)	**Acrobat 5 (PDF 1.4)**	**Acrobat 6 (PDF 1.5)**	**Acrobat 7 (PDF 1.6), Acrobat 8 şi Acrobat 9 (PDF 1.7)**
Este acceptat spaţiul de culoare DeviceN cu 8 culori.	Este acceptat spaţiul de culoare DeviceN cu 8 culori.	Este acceptat spaţiul de culoare DeviceN cu maxim 31 de culori.	Este acceptat spaţiul de culoare DeviceN cu maxim 31 de culori.
Pot fi încorporate fonturi pe mai mulţi octeţi. (Distiller converteşte fonturile la încorporare).	Pot fi încorporate fonturi pe mai mulţi octeţi.	Pot fi încorporate fonturi pe mai mulţi octeţi.	Pot fi încorporate fonturi pe mai mulţi octeţi.
Este acceptată securitatea RC4 pe 40 biţi.	Este acceptată securitatea RC4 pe 128 biţi.	Este acceptată securitatea RC4 pe 128 biţi.	Sunt acceptate securitatea RC4 pe 128 biţi şi AES (Advanced Encryption Standard) pe 128 biţi.

Opţiuni generale pentru PDF-urile Adobe

Puteţi seta următoarele opţiuni în secţiunea General a casetei de dialog Opţiuni Adobe PDF:

Descriere Afişează descrierea presetării selectate şi oferă un spaţiu de editare a descrierii. Puteţi lipi o descriere din zona de stocare temporară. Dacă editaţi descrierea unei presetări, cuvântul “(Modified)” va fi adăugat la sfârşitul numelui presetării.

Păstrare capacităţi de editare Photoshop Păstrează datele Photoshop din PDF, cum ar fi straturile, canalele alfa şi culorile spoturilor. Documentele PDF Photoshop cu această opţiune pot fi deschise numai în Photoshop CS2 şi în versiunile ulterioare.

Încorporare miniaturi de pagini Creează o imagine în miniatură a ilustraţiei.

Optimizare pentru vizualizare Web rapidă Optimizează fişierul PDF pentru vizualizare rapidă într-un browser Web.

Vizualizare PDF după salvare Deschide PDF-ul nou creat în aplicaţia prestabilită pentru vizualizarea PDF-urilor.

Opţiuni de comprimare şi sub-eşantionare pentru PDF-urile Adobe

La salvarea ilustraţiilor în PDF-urile Adobe, puteţi comprima text şi grafică vectorială, şi puteţi comprima şi sub-eşantiona imagini bitmap. În funcţie de setările selectate, comprimarea şi sub-eşantionarea pot reduce semnificativ dimensiunea unui fişier PDF cu o pierdere minoră sau chiar fără pierderea detaliilor şi a preciziei.

Zona Compresie din caseta de dialog Opţiuni Adobe PDF este împărţită în trei secţiuni. Fiecare secţiune oferă următoarele opţiuni pentru comprimarea şi sub-eşantionarea imaginilor din ilustraţii.

Sub-eşantionare Dacă doriţi să utilizaţi fişierul PDF pe Web, utilizaţi sub-eşantionarea pentru a permite o compresie mai înaltă. Dacă intenţionaţi să tipăriţi fişierul PDF la o rezoluţie mare, nu utilizaţi sub-eşantionarea. Selectaţi opţiunea Fără sub-eşantionare pentru a dezactiva toate opţiunile de sub-eşantionare.

Sub-eşantionarea se referă la scăderea numărului de pixeli dintr-o imagine. Pentru a sub-eşantiona imagini, selectaţi o *metodă de interpolare* — sub-eşantionare medie, sub-eşantionare sau sub-eşantionare bicubică — şi introduceţi rezoluţia dorită (în pixeli per inch). Apoi introduceţi o rezoluţie în caseta Pentru imagini peste. Toate imaginile cu rezoluţia peste acest prag vor fi sub-eşantionate.

Metoda de interpolare pe care o alegeţi determină modul de ştergere a pixelilor:

- **Sub-eşantionare medie La** Stabileşte media pixelilor dintr-o zonă eşantion şi înlocuieşte toată zona cu culoarea medie a pixelilor la rezoluţia specificată. Sub-eşantionarea medie este acelaşi lucru cu re-eşantionarea bilineară.
- **Sub-eşantionare La** Selectează un pixel în centrul zonei eşantion şi înlocuieşte întreaga zonă cu culoarea acelui pixel. Sub-eşantionarea reduce semnificativ timpul de conversie prin comparaţie cu celelalte metode de sub-

eşantionare, dar conduce la imagini mai puţin uniforme şi continue. Sub-eşantionarea este acelaşi lucru cu re-eşantionarea de tip Cel mai apropiat vecin.

- **Sub-eşantionare bicubică La** Utilizează o medie ponderată pentru a stabili culoarea pixelilor, care de obicei conduce la rezultate mai bune decât metoda de sub-eşantionare prin simpla calculare a mediei. Metoda bicubică este cea mai lentă dar şi ce mai precisă, conducând la gradaţiile cele mai fine.

Compresie Determină tipul de comprimare utilizat.

- **Comprimare ZIP** Este recomandată pentru zone mari acoperite cu aceeaşi culoare sau modele repetitive şi pentru imagini alb-negru care conţin modele repetitive. Comprimarea ZIP este fără pierderi.

- **Comprimare JPEG** Este adecvată pentru tonurile de gri şi imaginile color. Comprimarea JPEG se face *cu pierderi*, ceea ce înseamnă că sunt reduse datele imaginii şi ar putea fi redusă şi calitatea; totuşi, se încearcă reducerea dimensiunii fişierului cu pierderi minime de informaţii. Deoarece comprimarea JPEG elimină datele, fişierele rezultate ar putea fi mult reduse faţă de cele obţinute utilizând comprimarea ZIP.

- **JPEG2000** Este noul standard internaţional pentru comprimarea şi împachetarea datelor din imagini. La fel ca şi comprimarea JPEG, comprimarea JPEG2000 este adecvată pentru tonurile de gri şi imaginile color. Oferă de asemenea avantaje suplimentare, cum ar fi afişarea progresivă şi comprimarea fără pierderi, care nu sunt disponibile la comprimarea JPEG. Formatul JPEG2000 este disponibil numai dacă a fost selectat Acrobat 6 (PDF 1.5) sau o versiune ulterioară din meniul Compatibilitate.

Calitate imagine Determină nivelul de comprimare aplicat. Opţiunile disponibile depind de metoda de comprimare. Pentru comprimarea LPEG2000, Photoshop oferă opţiunile Fără pierderi, Maximă, Ridicată, Medie, Scăzută şi Minimă. Pentru comprimarea JPEG, Photoshop oferă opţiunile Minimă, Scăzută, Medie, Ridicată şi Maximă. Pentru comprimarea ZIP, Photoshop oferă o opţiune Calitate imagine de 8 biţi. Opţiunea Calitate imagine de 8 biţi este fără pierderi, adică datele nu sunt eliminate pentru reducerea dimensiunii fişierului, deci calitatea imaginii nu este afectată.

Dimensiune dală mozaic Specifică dimensiunea dalelor utilizate în imagini la comprimarea JPEG2000. Când sunt utilizate valori scăzute ale calităţii imaginii pentru optimizarea imaginilor mai mici de 1024 x 1024 pixeli, utilizarea celei mai mari dimensiuni de dală produce cele mai bune rezultate. În general, o dimensiune de dală de mozaic de 1024 este cea mai potrivită pentru majoritatea imaginilor. Dimensiuni mai mici ale dalelor de mozaic sunt utilizate de obicei pentru imagini cu dimensiuni mici (pentru vizualizarea pe dispozitive, cum ar fi telefoanele celulare).

Conversie imagine de la 16 biţi pe canal la 8 biţi pe canal Converteşte imaginile de la 16 biţi pe canal la imagini cu 8 biţi pe canal (selectată implicit). Zip este singura metodă de comprimare disponibilă dacă opţiunea Conversie la 16 biţi este debifată. Dacă setarea de compatibilitate a documentului este Acrobat 5 (PDF 1.4) sau o versiune anterioară, opţiunea Conversie la 16 biţi nu este disponibilă, iar imaginile sunt convertite automat la 8 biţi pe canal.

Gestionarea culorilor şi opţiunile PDF/X pentru Adobe PDF

Puteţi seta următoarele opţiuni în secţiunea Ieşire a casetei de dialog Opţiuni Adobe PDF. Interacţiunile dintre opţiunile de ieşire se modifică în funcţie de activarea/dezactivarea gestionării culorilor şi de standardul PDF selectat.

Conversie de culoare Specifică modul de reprezentare a informaţiilor despre culori în fişierul Adobe PDF. Când convertiţi obiecte de culoare la RGB sau CMYK, selectaţi şi un profil de destinaţie din meniul pop-up. Toate informaţiile despre culorile spot sunt păstrate la conversia de culoare; numai echivalentele culorilor de proces sunt supuse conversiei la spaţiul de culoare desemnat.

- **Fără conversie** Păstrează datele pentru culori ca atare.

- **Conversie la destinaţie** Converteşte toate culorile la profilul selectat pentru destinaţie. Regula de includere a profilului stabileşte dacă profilul este inclus sau nu.

Destinaţie Descrie gama reproductibilă a dispozitivului de ieşire RGB sau CMYK final, cum ar fi monitorul dvs. sau un standard SWOP. Utilizând acest profil, Photoshop converteşte informaţiile de culoare ale documentului (definite de profilul sursă din secţiunea Spaţii de lucru a casetei de dialog Setări pt. culoare) la spaţiul de culoare al dispozitivului de ieşire destinaţie.

Regulă de includere profil Stabileşte dacă un profil de culoare este inclus în fişier.

Nume profil intenţie la ieşire Specifică pentru document condiţia de tipărire caracterizată. Pentru crearea fişierelor compatibile PDF/X este necesar un profil de intenţie la ieşire. Acest meniu este disponibil numai dacă a fost selectat un standard PDF/X (sau o presetare) în caseta de dialog Opţiuni Adobe PDF.

Condiţie de ieşire Descrie condiţia de tipărire dorită. Această intrare poate fi utilă pentru destinatarul vizat al documentului PDF.

Identificator condiţie de ieşire Un indicator pentru mai multe informaţii privind condiţia de tipărire dorită. Identificatorul este introdus automat pentru condiţiile de tipărire care sunt incluse în registrul ICC.

Nume registru Indică adresa Web pentru mai multe informaţii privind registrul. URL-ul este introdus automat pentru nume de regiştri ICC.

Adăugarea securităţii la fişiere PDF

La salvarea ca PDF, puteţi adăuga protecţie prin parolă şi restricţii de securitate, limitând nu numai cine poate deschide fişierul, dar şi cine poate copia sau extrage conţinut, tipări documentul şi altele.

Un fişier PDF poate solicita parole pentru deschiderea unui document (parolă pentru deschiderea documentului) şi pentru modificarea setărilor de securitate (parolă pentru permisiuni). Dacă setaţi restricţii de securitate în fişierul dvs., trebuie să setaţi ambele parole; în caz contrar, oricine deschide documentul poate elimina restricţiile. Dacă un fişier este deschis cu o parolă pentru permisiuni, restricţiile de securitate sunt dezactivate temporar.

Pentru a proteja fişierele PDF prin parolă, este utilizată metoda de securitate RC4 de la RSA Corporation. În funcţie de setarea Compatibilitate (din categoria General), nivelul de criptare va fi ridicat sau redus.

***Notă:** Presetările Adobe PDF nu acceptă parole şi setări de securitate. Dacă selectaţi parole şi setări de securitate în caseta de dialog Export Adobe PDF, apoi faceţi clic pe Salvare presetare, parolele şi setările de securitate nu vor fi păstrate.*

Salvarea unei presetări Adobe PDF

Deşi presetările PDF prestabilite se bazează pe cele mai bune practici, este posibil să descoperiţi că fluxul dvs. de lucru necesită setări PDF specializate care nu sunt disponibile utilizând presetările integrate. În această situaţie, puteţi să creaţi şi să salvaţi propriile presetări personalizate pentru reutilizare în Photoshop sau orice produs din Adobe Creative Suite.

În Photoshop, puteţi să salvaţi presetarea utilizând comanda Presetări Adobe PDF sau făcând clic pe butonul Salvare presetare din caseta de dialog Salvare Adobe PDF. Presetările Adobe PDF sunt salvate ca fişiere cu extensia .joboptions. Această opţiune este utilă dacă, de exemplu, doriţi ca furnizorul sau imprimanta dvs. să vă trimită un fişier .joboptions cu presetările Adobe PDF care funcţionează cel mai bine cu fluxul de lucru al acestora.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Editare > Presetări Adobe PDF.
- Dacă salvaţi un document PDF Photoshop, faceţi clic pe butonul Salvare presetare din caseta de dialog Salvare Adobe PDF după ce aţi introdus propriile setări pentru PDF. Săriţi peste etapele 2 şi 3.

2 Dacă selectaţi comanda Presetări Adobe PDF, efectuaţi una din următoarele operaţii în caseta de dialog Presetări Adobe PDF:

- Pentru a crea o presetare nouă, faceţi clic pe butonul Nou din caseta de dialog Presetări Adobe PDF. În caseta de dialog Presetare PDF nouă, introduceţi un nume pentru presetare în caseta de text Presetare.

- Pentru a edita o presetare personalizată existentă, selectaţi presetarea şi faceţi clic pe Editare. (Nu puteţi edita presetările prestabilite.)

3 Setaţi opţiunile PDF.

4 Salvaţi presetarea, efectuând una din operaţiile următoare:

- Faceţi clic pe OK în caseta de dialog Presetare PDF nouă sau Editare presetare PDF. Presetarea nouă este afişată în lista Presetări. Faceţi clic pe Finalizat după crearea presetărilor.
- În caseta de dialog Salvare, introduceţi un nume pentru presetare în caseta de text Nume fişier şi faceţi clic pe Salvare.

Presetările Adobe PDF sunt stocate în următoarele dosare:

- (Windows Vista) Utilizatori/[nume de utilizator]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Setări
- (Windows XP) Documente şi setări/[nume de utilizator]/Date aplicaţie/Adobe/Adobe PDF/Setări
- (Mac OS) Utilizatori/[nume de utilizator]/Bibliotecă/Asistenţă aplicaţie/Adobe/Adobe PDF/Setări

Toate presetările Adobe PDF pe care le salvaţi în aceste locuri sunt disponibile în celelalte aplicaţii Adobe Creative Suite.

***Notă:** Pentru a salva presetarea PDF într-un alt loc decât cel prestabilit, faceţi clic pe butonul Salvare ca din caseta de dialog Presetări Adobe PDF şi selectaţi destinaţia sau în caseta de dialog Salvare deplasaţi-vă la destinaţie şi faceţi clic pe Salvare.*

Consultaţi şi

"Salvarea unui fişier în formatul Photoshop PDF" la pagina 477

Încărcarea, editarea sau ştergerea presetărilor Adobe PDF

Presetările Adobe PDF (setările de creare) sunt disponibile în Photoshop şi în alte produse din Adobe Creative Suite. Din caseta de dialog Presetări Adobe PDF puteţi salva, încărca, edita sau şterge presetări Adobe PDF.

❖ Selectaţi Editare > Presetări Adobe PDF şi efectuaţi oricare dintre acţiunile de mai jos:

- Pentru a salva setările ca presetare nouă, faceţi clic pe butonul Creare, specificaţi setările în caseta de dialog Presetare PDF nouă şi faceţi clic pe OK.
- Pentru a edita o presetare Adobe PDF, selectaţi-o în fereastra Presetare, faceţi clic pe butonul Editare şi modificaţi setările din caseta de dialog Editare presetare PDF.

***Notă:** Chiar dacă nu puteţi edita presetările Adobe PDF care au fost instalate cu Photoshop (numele presetărilor instalate cu Photoshop sunt incluse în paranteze drepte), puteţi să selectaţi una dintre ele şi să faceţi clic pe butonul Nou. În caseta de dialog Presetare PDF nouă puteţi modifica setările şi le puteţi salva ca o presetare nouă.*

- Pentru a şterge o presetare Adobe PDF, selectaţi presetarea în fereastra Presetare şi faceţi clic pe butonul Ştergere. Nu puteţi şterge presetările Adobe PDF care au fost instalate cu Photoshop.
- Pentru a încărca o presetare Adobe PDF, faceţi clic pe butonul Încărcare, selectaţi fişierul presetat şi faceţi clic pe butonul Încărcare. Presetarea va fi adăugată în fereastra Presetări.

Când căutaţi o presetare Adobe PDF de încărcat, în caseta de dialog Încărcare sunt vizibile numai fişierele cu extensia .joboptions.

- Pentru a închide caseta de dialog Presetare opţiuni PDF, faceţi clic pe butonul Finalizat.
- Pentru a salva o presetare într-o locaţie diferită de cea prestabilită, faceţi clic pe butonul Salvare ca, denumiţi presetarea cu un nume nou (dacă este cazul), deplasaţi-vă la destinaţie şi faceţi clic pe Salvare.

Consultaţi şi

"Salvarea unei presetări Adobe PDF" la pagina 483

Salvarea şi exportarea fişierelor în alte formate

Salvarea unui fişier în format TIFF

TIFF este un format de imagine raster (bitmap) flexibil, acceptat de toate aplicaţiile virtuale de pictură, editare de imagini şi machetare de pagini.

1 Selectaţi Fişier > Salvare ca, alegeţi TIFF din meniul Format şi faceţi clic pe Salvare.

2 În caseta de dialog Opţiuni TIFF, selectaţi opţiunile dorite şi faceţi clic pe OK.

Adâncime culoare (numai 32 biţi) Specifică adâncimea de culoare (16, 24 sau 32 biţi) a imaginii salvate.

Compresie imagine Specifică o metodă pentru comprimarea datelor imaginii compozite. Dacă salvaţi un fişier TIFF pe 32 biţi, puteţi specifica ca fişierul să fie salvat cu compresia cu predictor, dar nu aveţi opţiunea de a utiliza compresia JPEG. Compresia cu predictor oferă un mod de comprimare îmbunătăţit, rearanjând valorile în virgulă mobilă, şi funcţionează atât cu compresie LZW cât şi ZIP.

Ordine pixeli Scrie fişierul TIFF cu datele pentru canale intercalate sau organizate după plan. Anterior, aplicaţia Photoshop scria întotdeauna fişierele TIFF cu canalele în ordine intercalată. Teoretic, fişierul cu ordine planară poate fi citit şi scris mai rapid, şi oferă o comprimare ceva mai bună. Ambele ordini pentru canale sunt compatibile cu versiuni anterioare ale aplicaţiei Photoshop.

Ordine octeţi Selectează platforma pe care poate fi citit fişierul. Această opţiune este utilă atunci când nu ştiţi în ce program poate fi deschis fişierul. Photoshop şi aplicaţiile cele mai recente pot citi fişiere utilizând ordonarea octeţilor de tip IBM PC, sau de tip Macintosh.

Salvare piramidă imagine Păstrează informaţiile multirezoluţie. Photoshop nu oferă opţiuni pentru deschiderea fişierelor multirezoluţie, imaginea se deschide la cea mai mare rezoluţie din cadrul fişierului. Totuşi, Adobe InDesign şi unele servere pentru imagini oferă suport pentru deschiderea formatelor multirezoluţie.

Salvare transparenţă Păstrează transparenţa ca un canal alfa suplimentar, la deschiderea fişierului în altă aplicaţie. Transparenţa este întotdeauna păstrată la redeschiderea fişierului în Photoshop.

Compresie strat Specifică o metodă pentru comprimarea datelor pentru pixeli în straturi (spre deosebire de datele compozite). Multe aplicaţii nu pot citi datele pentru strat şi le omit la deschiderea unui fişier TIFF. Totuşi, aplicaţia Photoshop poate citi datele de strat din fişierele TIFF. Deşi fişierele care includ date de strat sunt mai mari decât cele care nu conţin aceste date, salvarea datelor pentru strat elimină nevoia de a salva şi administra un fişier PSD separat pentru reţinerea datelor de strat. Alegeţi Abandonare straturi şi salvare o copie dacă doriţi să aplatizaţi imaginea.

***Notă:** Pentru ca Photoshop să vă solicite confirmarea înainte de salvarea unei imagini cu mai multe straturi, selectaţi opţiunea Întrebare înaintea salvării fişierelor &TIFF stratificate din zona Manipulare fişiere din caseta de dialog Preferinţe.*

Consultaţi şi

"TIFF" la pagina 497

"Despre formate de fişiere şi compresie" la pagina 490

Salvarea unui fişier în format JPEG

Puteţi utiliza comanda Salvare ca pentru a salva imagini CMYK, RGB şi cu tonuri de gri în format JPEG. Formatul JPEG comprimă dimensiunea fişierului prin abandonarea selectivă a datelor. Puteţi de asemenea să salvaţi o imagine ca unul sau mai multe fişiere JPEG, utilizând comanda Salvare pentru Web şi dispozitive

***Notă:** Formatul JPEG este disponibil numai când imaginea este cu 8 biţi/canal (acceptă numai 8 biţi/canal).*

Pentru a salva rapid un fişier ca JPEG cu calitate medie, efectuaţi asupra fişierului acţiunea Salvare ca JPEG mediu. Puteţi accesa această acţiune selectând Producţie din meniul panoului Acţiuni.

1 Selectaţi Fişier > Salvare ca şi alegeţi JPEG din meniul Format.

2 În caseta de dialog Opţiuni JPEG, selectaţi opţiunile dorite şi faceţi clic pe OK.

Mată Oferă opţiuni de culoare mată pentru simularea aparenţei transparenţei de fundal în imaginile care conţin transparenţă.

Opţiuni imagine Specifică informaţii despre calitatea imaginii. Selectaţi o opţiune din meniul Calitate, deplasaţi glisorul pop-up Calitate sau introduceţi o valoare între 0 şi 12 în caseta de text Calitate.

Opţiuni format Specifică formatul fişierului dvs. JPEG. Linie de bază ("Standard") utilizează un format recunoscut de majoritatea browserelor Web. Linie de bază optimizată creează un fişier cu culori optimizate şi o dimensiune ceva mai mică. Progresiv afişează o serie de versiuni din ce în ce mai detaliate ale imaginii (dvs. specificaţi câte), pe măsură ce aceasta se descarcă.

***Notă:** Nu toate browserele Web acceptă imaginile JPEG optimizate şi progresive.*

***Notă:** Este posibil ca unele aplicaţii să nu poată citi fişierul CMYK salvat în format JPEG. În plus, dacă descoperiţi că o aplicaţie Java nu poate citi fişierul dvs. JEPG (în niciun mod de culoare), încercaţi să salvaţi fişierul fără previzualizarea miniaturii.*

Consultaţi şi

“Despre formate de fişiere şi compresie” la pagina 490

“Formatul JPEG” la pagina 494

“Redarea unei acţiuni pentru un fişier” la pagina 659

Salvarea unui fişier în format PNG

Puteţi utiliza comanda Salvare ca pentru a salva imagini în modul RGB, Culoare indexată sau Bitmap în format PNG.

***Notă:** Puteţi de asemenea să salvaţi o imagine ca unul sau mai multe fişiere PNG, utilizând comanda Salvare pentru Web & dispozitive*

1 Selectaţi Fişier > Salvare ca şi alegeţi PNG din meniul Format.

2 Selectaţi o opţiune pentru întreţesere:

Niciunul Afişează imaginea într-un browser numai când descărcarea s-a finalizat.

Întreţesut Afişează în browser versiuni ale imaginii cu rezoluţie mai mică, pe măsură ce fişierul se descarcă. Întreţeserea face ca timpul de descărcare să pară mai scurt, dar creşte de asemenea dimensiunea fişierului.

3 Faceţi clic pe OK.

Consultaţi şi

“Formatul PNG” la pagina 496

Salvarea unui fişier în format GIF

Puteţi utiliza comanda Salvare ca pentru a salva imagini în modul RGB, Culoare indexată, Tonuri de gri sau Bitmap direct în format CompuServe GIF (cunoscut ca GIF). Imaginea este convertită automat la modul Culoare indexată.

***Notă:** Formatul GIF este disponibil numai când imaginea este cu 8 biţi/canal (acceptă numai 8 biţi/canal).*

1. Selectaţi Fişier > Salvare ca şi alegeţi CompuServe GIF din meniul Format.
2. Pentru imaginile RGB, este afişată caseta de dialog Culoare indexată. Specificaţi opţiunile de conversie şi faceţi clic pe OK.
3. Selectaţi o ordine de rânduri pentru fişierul GIF şi faceţi clic pe OK.

Normal Afişează imaginea într-un browser numai când descărcarea s-a finalizat.

Întreţesut Afişează în browser versiuni ale imaginii cu rezoluţie mai mică, pe măsură ce fişierul se descarcă. Întreţeserea face ca timpul de descărcare să pară mai scurt, dar creşte de asemenea dimensiunea fişierului.

***Notă:** Puteţi de asemenea să salvaţi o imagine ca unul sau mai multe fişiere GIF, utilizând comanda Salvare pentru Web & dispozitive*

Consultaţi şi

"GIF" la pagina 494

"Conversia unei imagini în tonuri de gri sau a unei imagini RGB în culori indexate" la pagina 120

Salvarea unui fişier în format Photoshop EPS

În principiu, toate aplicaţiile de machetare a paginilor, de procesare a textului şi de grafică acceptă fişiere EPS (Encapsulated PostScript) importate sau plasate. Pentru a tipări fişiere EPS, trebuie să utilizaţi o imprimantă PostScript. Imprimantele non-PostScript vor tipări numai previzualizarea la rezoluţia ecranului.

1. Selectaţi Fişier > Salvare ca şi alegeţi Photoshop EPS din meniul Format.
2. În caseta de dialog Opţiuni EPS, selectaţi opţiunile dorite şi faceţi clic pe OK.

Previzualizare Creează o imagine la rezoluţie mică pentru vizualizarea în aplicaţia destinaţie. Selectaţi TIFF pentru a partaja un fişier EPS între sisteme Windows şi Mac OS. O previzualizare pe 8 biţi este color, iar o previzualizare pe 1 bit este alb-negru şi are un aspect neregulat. O previzualizare pe 8 biţi creează un fişier mai mare decât o previzualizare pe 1 bit. Consultaţi şi "Adâncime de culoare" la pagina 58.

Codarea Stabileşte modul în care datele de imagine sunt trimise către un dispozitiv de ieşire PostScript. Opţiunile de codare sunt descrise mai jos.

Includere ecran semiton şi includere funcţie de transfer Controlează specificaţiile de tipărire pentru activităţile de tipărire comercială specializată. Studiaţi imprimanta înainte de a selecta aceste opţiuni.

Alburi transparente Afişează zonele de alb ca transparente. Această opţiune este disponibilă numai pentru imagini în mod Bitmap.

Gestionare culori PostScript Converteşte datele pentru fişiere la spaţiul de culoare al imprimantei. Nu selectaţi această opţiune dacă intenţionaţi să plasaţi imaginea în alt document cu culori gestionate.

***Notă:** Numai imprimantele PostScript de nivel 3 acceptă gestionarea culorilor PostScript pentru imaginile CMYK. Pentru a tipări o imagine CMYK utilizând gestionarea culorilor PostScript pe o imprimantă de nivel 2, convertiţi imaginea la modul Lab înainte de a salva în formatul EPS.*

Includere date vectoriale Păstrează în fişier toate graficele vectoriale (cum ar fi formele şi tipurile). Totuşi, datele vectoriale din fişierele EPS şi DCS sunt disponibile numai pentru alte aplicaţii; datele vectoriale sunt rasterizate dacă redeschideţi fişierul în Photoshop. Această opţiune este disponibilă numai dacă fişierul dvs. conţine date vectoriale.

Interpolare imagine Aplică efectul de antialias la imaginile tipărite la rezoluţie scăzută.

Consultaţi şi

"Formatul Photoshop EPS" la pagina 492

Opţiunile de codare Photoshop EPS

ASCII sau ASCII85 Codifică, dacă tipăriţi dintr-un sistem Windows sau dacă survin erori la tipărire sau alte dificultăţi.

Binar Produce un fişier mai mic şi lasă datele originale intacte. Totuşi, este posibil ca unele aplicaţii de machetare a paginilor şi unele software-uri pentru tipărirea comercială şi tipărirea prin reţea să nu accepte fişierele Photoshop EPS binare.

JPEG Comprimă fişierul prin abandonarea unor date de imagine. Puteţi selecta nivelul compresiei JPEG de la foarte mic (JPEG calitate maximă) la foarte mare (JPEG calitate scăzută). Fişierele cu codare JPEG pot fi tipărite numai pe imprimante PostScript de nivelul 2 (sau ulterioare) şi nu pot fi separate în plăci individuale.

Salvarea unui fişier în format Photoshop DCS

Formatul DCS (Desktop Color Separations) este o versiune de format EPS care vă permite să salvaţi separări de culoare ale fişierelor CMYK sau multicanal.

1 Selectaţi Fişier > Salvare ca şi alegeţi Photoshop DCS 1.0 sau Photoshop DCS 2.0 din meniul Format.

2 În caseta de dialog Format DCS, selectaţi opţiunile dorite şi faceţi clic pe OK.

Caseta de dialog include toate opţiunile disponibile pentru fişierele Photoshop EPS. În plus, meniul DCS vă oferă opţiunea de a crea un fişier compozit cu 72 ppi care poate fi plasat într-o aplicaţie de machetare a paginilor sau utilizat ca martor al imaginii:

Format DCS 1.0 Creează un fişier pentru fiecare canal de culoare dintr-o imagine CMYK. Puteţi de asemenea să creaţi un al cincilea fişier: un compozit cu tonuri de gri sau color. Pentru a vizualiza fişierul compozit, trebuie să păstraţi toate cele cinci fişiere într-un singur dosar.

Format DCS 2.0 Păstrează canalele de culoare spot în imagine. Puteţi salva canalele de culoare ca fişiere multiple (la fel ca pentru DCS 1.0) sau ca fişier unic. Alegerea fişierului unic salvează spaţiu pe disc. Puteţi de asemenea să includeţi un compozit color sau în tonuri de gri.

Consultaţi şi

"Formatele Photoshop DCS 1.0 şi 2.0" la pagina 491

Salvarea unui fişier în formatul Photoshop Raw

Formatul Photoshop Raw este un format de fişier pentru transferul imaginilor între aplicaţii şi platforme pentru computere. Formatul Photoshop Raw nu este acelaşi cu formatul brut cameră.

1 Selectaţi Fişier > Salvare ca şi alegeţi Photoshop Raw din meniul Format.

2 În caseta de dialog Opţiuni Photoshop Raw, efectuaţi următoarele acţiuni:

- (Mac OS) Specificaţi valorile pentru tipul de fişier şi creatorul fişierului, sau acceptaţi valorile prestabilite.
- Specificaţi un parametru pentru antet.

- Indicaţi dacă se salvează canalele într-o ordine intercalată sau neintercalată.

Consultaţi şi

"Formatul Photoshop Raw" la pagina 492

Salvarea unui fişier în format BMP

Formatul BMP este un format de imagine pentru sistemul de operare Windows. Imaginile pot fi de la alb-negru (1 byte per pixel) până la color pe 24 de biţi (16,7 milioane de culori).

1 Selectaţi Fişier > Salvare ca şi alegeţi BMP din meniul Format.

2 Introduceţi un nume de fişier şi o locaţie şi faceţi clic pe Salvare.

3 În caseta de dialog Opţiuni BMP, selectaţi un format de fişier, specificaţi adâncimea de culoare şi, dacă este necesar, selectaţi Simetrie ordine rânduri. Pentru mai multe opţiuni, faceţi clic pe Moduri avansate şi specificaţi opţiunile pentru BMP.

4 Faceţi clic pe OK.

Consultaţi şi

"Formatul BMP" la pagina 493

Salvarea unui fişier cu 16 biţi per canal în format Cineon

Imaginile RGB care au 16 biţi per canal pot fi salvate în formatul Cineon pentru utilizarea în sistemul Kodak Cineon Film.

❖ Selectaţi Fişier > Salvare ca şi alegeţi Cineon din meniul Format.

Consultaţi şi

"Formatul Cineon" la pagina 493

Salvarea unui fişier în format Targa

Formatul Targa (TGA) acceptă imagini bitmap şi RGB cu 8 biţi/canal. Este creat pentru hardware-ul Truevision®, dar este utilizat şi în alte aplicaţii.

1 Selectaţi Fişier > Salvare ca şi alegeţi Targa din meniul Format.

2 Introduceţi un nume de fişier şi o locaţie şi faceţi clic pe Salvare.

3 În caseta de dialog Opţiuni Targa, selectaţi o rezoluţie, selectaţi opţiunea Compresie (RLE) dacă doriţi să comprimaţi fişierul şi apoi faceţi clic pe OK.

Consultaţi şi

"Targa" la pagina 497

Exportul straturilor în fişiere

Puteţi exporta şi salva straturi ca fişiere individuale utilizând o varietate de formate, inclusiv PSD, BMP, JPEG, PDF, Targa şi TIFF. Straturile sunt denumite automat pe măsură ce sunt salvate. Puteţi seta opţiuni pentru controlul generării numelor.

1 Selectaţi Fişier > Scripturi > Export straturi în fişiere.

2 În caseta de dialog Export straturi în fişiere, sub Destinaţie, faceţi clic pe Parcurgere pentru a selecta o destinaţie pentru fişierele exportate. În mod prestabilit, fişierele generate sunt salvate în dosarul eşantion ca fişier sursă.

3 Introduceţi un nume în caseta de text Prefix nume fişier pentru a specifica un nume comun pentru fişiere.

4 Selectaţi opţiunea Numai straturi vizibile dacă doriţi să exportaţi numai acele straturi care au vizibilitatea activată în panoul Straturi. Utilizaţi această opţiune dacă nu doriţi să exportaţi toate straturile. Dezactivaţi vizibilitatea pentru straturile pe care nu doriţi să le exportaţi.

5 Selectaţi un format de fişier din meniul Tip fişier. Setaţi opţiunile după caz.

6 Bifaţi opţiunea Profil ICC dacă doriţi ca profilul spaţiului de lucru să fie încorporat în fişierul exportat. Această acţiune este importantă pentru fluxurile de lucru cu gestionarea culorilor.

7 Faceţi clic pe Rulare.

Formate de fişiere

Despre formate de fişiere şi compresie

Formatele de fişiere grafice diferă prin modul în care reprezintă datele de imagine (ca pixeli sau ca vectori), prin tehnicile de comprimare şi prin caracteristicile Photoshop pe care le acceptă. Cu câteva excepţii, (de exemplu formatul pentru documente mari (PSB), Photoshop Raw şi TIFF), majoritatea formatelor de fişiere nu pot accepta documente mai mari de 2 GB.

***Notă:** Dacă un format de fişier acceptat nu apare în caseta de dialog sau submeniul corespunzător, este posibil să fie necesară instalarea modulului plug-in pentru format*

Despre compresia fişierelor

Multe formate de fişiere utilizează compresia pentru a reduce dimensiunea fişierelor de imagine bitmap. Tehnicile *fără pierderi* comprimă fişierul fără a elimina detaliile de imagine sau informaţiile despre culoare; tehnicile *cu pierderi* elimină detaliile. Următoarele tehnici de compresie sunt cele mai utilizate:

RLE (Run Length Encoding) Compresie fără pierderi; acceptată de unele formate de fişiere Windows comune.

LZW (Lemple-Zif-Welch) Compresie fără pierderi; acceptată de formatele de fişier TIFF, PDF, GIF şi limbaj PostScript. Cea mai utilă pentru imaginile cu zone ample într-o singură culoare.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Compresie cu pierderi; acceptată de formatele de fişier JPEG, TIFF, PDF şi limbaj PostScript. Recomandată pentru imaginile cu tonuri continue, cum ar fi fotografiile. JPEG utilizează compresia cu pierderi. Pentru a specifica o calitate a imaginii, selectaţi o opţiune din meniul Calitate, deplasaţi glisiera pop-up Calitate sau introduceţi o valoare între 0 şi 12 în caseta de text Calitate. Pentru rezultate optime la tipărire, selectaţi compresia cu maxim de calitate. Fişierele JPEG pot fi tipărite numai pe imprimante PostScript de nivelul 2 (sau ulterioare) şi nu pot fi separate în plăci individuale.

CCITT O familie de tehnici de compresie fără pierderi pentru imaginile alb-negru, acceptată de formatele de fişier PDF şi limbaj PostScript. (CCITT reprezintă abrevierea numelui francez pentru International Telegraph and Telekeyed Consultive Committee.)

ZIP Compresie fără pierderi; acceptată de formatele de fişier PDF şi TIFF. Ca şi LZW, compresia ZIP este cea mai eficientă pentru imaginile care conţin zone mari într-o singură culoare.

Consultaţi şi

"Salvarea fişierelor imagini" la pagina 472

"Despre modulele plug-in" la pagina 46

Maximizarea compatibilităţii la salvarea fişierelor

1 Selectaţi Editare > Preferinţe > Manipulare fişiere (Windows) sau Photoshop > Preferinţe > Manipulare fişiere (Mac OS).

2 Selectaţi Întotdeauna din meniul Maximizare compatibilitate fişier PSD şi PSB. Această acţiune salvează o imagine compozită (aplatizată) împreună cu straturile documentului.

***Notă:** Dacă dimensiunea fişierului reprezintă o problemă sau dacă deschideţi fişierele numai în Photoshop, dezactivarea opţiunii Maximizare compatibilitate fişier PSD şi PSB reduce semnificativ dimensiunea fişierului. În meniul Maximizare compatibilitate fişier PSD şi PSB, selectaţi fie Solicitare, pentru a vi se solicita confirmarea pentru maximizarea compatibilităţii la salvare, fie Niciodată pentru ca documentul să fie salvat fără maximizarea compatibilităţii.*

Dacă editaţi sau salvaţi o imagine utilizând o versiune mai recentă de Photoshop, caracteristicile neacceptate sunt abandonate.

Formatul Photoshop (PSD)

Formatul Photoshop (PSD) este formatul implicit pentru fişiere şi singurul format, în afară de formatul pentru documente mari (PSB), care acceptă toate caracteristicile Photoshop. Datorită strânsei integrări dintre produsele Adobe, alte aplicaţii Adobe cum ar fi Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Premiere, Adobe After Effects şi Adobe GoLive pot să importe direct fişiere PSD şi pot să păstreze multe dintre caracteristicile Photoshop. Pentru mai multe informaţii, consultaţi asistenţa specifică aplicaţiei Adobe respective.

La salvarea unui fişier PSD, puteţi seta preferinţa de maximizare a compatibilităţii fişierului. Aceasta salvează o versiune compozită a unei imagini cu straturi în fişier, astfel încât să poată fi citită de către alte aplicaţii, inclusiv versiunile anterioare ale Photoshop. Păstrează de asemenea aspectul documentului, în caz că versiunile viitoare ale aplicaţiei Photoshop schimbă comportamentul unora dintre caracteristici. Includerea compozitului accelerează de asemenea încărcarea şi utilizarea imaginii în alte aplicaţii decât Photoshop, şi uneori poate fi necesară pentru ca imaginile să poată fi citite în alte aplicaţii.

Imaginile cu 16 biţi per canal şi imaginile cu 32 de biţi per canal cu interval dinamic ridicat pot fi salvate ca fişiere PSD.

Formatul Photoshop 2.0

(Mac OS) Puteţi utiliza acest format pentru a deschide o imagine în Photoshop 2.0 sau pentru a exporta o imagine într-o aplicaţie care acceptă numai fişierele Photoshop 2.0. Salvarea în formatul Photoshop 2.0 aplatizează imaginea şi abandonează informaţiile despre straturi.

Formatele Photoshop DCS 1.0 şi 2.0

Formatul Desktop Color Separations (DCS) este o versiune a formatului EPS standard care vă permite să salvaţi separaţii de culoare ale imaginilor CMYK. Puteţi utiliza formatul DCS 2.0 pentru a exporta imagini care conţin canale spot. Pentru a tipări fişiere DCS, trebuie să utilizaţi o imprimantă PostScript.

Formatul Photoshop EPS

Formatul de fişier limbaj Encapsulated PostScript (EPS) poate conţine atât grafică vectorială cât şi bitmap, şi este acceptat teoretic de toate programele pentru grafică, ilustraţii şi machetare a paginilor. Formatul EPS este utilizat pentru transferul ilustraţiilor PostScript între aplicaţii. Când deschideţi un fişier EPS care conţine grafică vectorială, Photoshop rasterizează imaginea, convertind grafica vectorială în pixeli.

Formatul EPS acceptă modurile de culoare Lab, CMYK, RGB, Culoare indexată, Bicromie, Tonuri de gri şi Bitmap, şi nu acceptă canalele alfa. EPS nu acceptă traseele de tăiere. Formatul Desktop Color Separations (DCS), o versiune a formatului EPS standard, vă permite să salvaţi separaţii de culoare ale imaginilor CMYK. Utilizaţi formatul DCS 2.0 pentru a exporta imagini care conţin canale spot. Pentru a tipări fişiere EPS, trebuie să utilizaţi o imprimantă PostScript.

Photoshop utilizează formatele EPS TIFF şi EPS PICT pentru a vă permite să deschideţi imagini salvate în formate de fişiere care creează previzualizări, dar care nu sunt acceptate de Photoshop (cum ar fi QuarkXPress®). Puteţi edita şi utiliza o imagine de previzualizare deschisă, aşa cum aţi utiliza orice alt fişier cu rezoluţie mică. Previzualizarea EPS PICT este disponibilă numai în Mac OS.

Notă: *Formatele EPS TIFF şi EPS PICT sunt mai relevante pentru versiunile Photoshop anterioare. Versiunea Photoshop curentă include caracteristici de rasterizare pentru deschiderea fişierelor care includ date vectoriale.*

Formatul Photoshop Raw

Formatul Photoshop Raw este un format de fişier flexibil pentru transferul imaginilor între aplicaţii şi platforme pentru computere. Acest format acceptă imaginile CMYK, RGB şi tonurile de gri cu canale alfa, precum şi imagini multicanal şi Lab fără canale alfa. Documentele salvate în formatul Photoshop Raw pot avea orice dimensiune în pixeli sau a fişierului, dar nu pot conţine straturi.

Formatul Photoshop Raw constă într-un flux de octeţi care descrie informaţiile de culoare din imagine. Fiecare pixel este descris în format binar, cu valoarea 0 pentru negru şi 255 pentru alb (pentru imaginile cu 16 biţi pe canal, valoarea pentru alb este 65535). Photoshop desemnează numărul de canale necesare pentru a descrie imaginea, plus canalele suplimentare din imagine. Puteţi specifica extensia fişierului (Windows), tipul fişierului (Mac OS), creatorul fişierului (Mac OS) şi informaţiile din antet.

În sistemul Mac OS, tipul de fişier este de obicei un ID de 4 caractere care identifică fişierul - de exemplu, TEXT identifică fişierul ca fişier text ASCII. Creatorul fişierului este de asemenea, de obicei, un ID de 4 caractere. Cele mai multe aplicaţii Mac OS au un ID unic de creator al fişierului, care este înregistrat în grupul Apple Computer Developer Services.

Parametrul Antet specifică numărul de octeţi de informaţie din fişier care precedă informaţia vizuală efectivă. Această valoare determină numărul de zerouri inserate la începutul fişierului ca înlocuitori. În mod prestabilit, nu există niciun antet (dimensiune antet = 0). Puteţi introduce un antet la deschiderea fişierului în format brut. Puteţi de asemenea să salvaţi fişierul fără antet şi apoi să utilizaţi un program de editare de fişiere, cum ar fi HEdit (Windows) sau Norton Utilities® (Mac OS), pentru a înlocui zerourile cu informaţii de antet.

Puteţi să salvaţi imaginea într-un format intercalat sau neintercalat. Dacă alegeţi formatul intercalat, valorile pentru culori (de exemplu roşu, verde şi albastru) sunt stocate secvenţial. Alegerea dvs. depinde de solicitările aplicaţiei care va deschide fişierul.

Notă: *O imagine Photoshop Raw nu este în acelaşi format ca un fişier de imagine în format brut cameră dintr-o cameră digitală. Un fişier de imagine în format brut cameră este într-un format proprietar, specific camerei, care este în esenţă un "negativ digital", fără filtre, ajustări ale balansului de alb sau alte procesări de către cameră.*

Consultaţi şi

"Salvarea documentelor mari" la pagina 475

Formatul Digital Negative (DNG)

Digital Negative (DNG) este un format de fişier care conţine date de imagine în format brut dintr-o cameră digitală şi metadate care definesc semnificaţia datelor. DNG, formatul de arhivare disponibil public de la Adobe pentru fişierele în format brut cameră, este proiectat pentru a furniza compatibilitate şi a scădea proliferarea curentă a formatelor brute cameră. Plug-in-ul format brut cameră poate salva datele de imagine în format brut cameră în formatul DNG. Pentru mai multe informaţii despre formatul de fişier Digital Negative (DNG), vizitaţi www.adobe.com şi căutaţi termenul " Digital Negative". Veţi găsi informaţii detaliate şi o legătură către un forum de utilizatori.

Consultaţi şi

"Salvarea unei imagini din formatul brut al camerei în alt format" la pagina 91

Formatul BMP

BMP este un format de imagine Windows standard pe calculatoarele compatibile DOS şi Windows. Formatul BMP acceptă modurile de culoare RGB, Culoare indexată, Tonuri de gri şi Bitmap. Puteţi specifica formatul Windows sau OS/2® şi o adâncime de culoare de 8 biţi/canal. Pentru imaginile pe 4 biţi şi 8 biţi utilizând formatul Windows, puteţi specifica de asemenea compresia RLE.

Imaginile BMP sunt scrise în mod normal de jos în sus; totuşi, puteţi bifa opţiunea Simetrie ordine rânduri pentru a le scrie de sus în jos. Puteţi de asemenea să selectaţi o metodă de codare diferită, făcând clic pe Moduri avansate. (Opţiunile Transformare simetrică ordine rânduri şi Moduri avansate sunt cele mai relevante pentru programatorii de jocuri şi ceilalţi utilizatori care folosesc DirectX®.)

Formatul Cineon

Dezvoltat de Kodak, Cineon este un format digital cu 10 biţi per canal potrivit pentru compoziţie, manipulare şi îmbunătăţire electronică. Utilizând formatul Cineon, puteţi scrie o ieşire direct în film, fără pierderi de calitate a imaginii. Formatul este utilizat în sistemul Cineon Digital Film, care transferă imagini de pe film în formatul Cineon şi înapoi pe film.

Formatul DICOM

Formatul DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine) este utilizat de obicei pentru transferul şi stocarea imaginilor medicale, cum ar fi cele obţinute cu ultrasunete sau scanări. Fişierele DICOM conţin atât date de imagini cât şi anteturi, care stochează informaţii privind pacientul şi imaginea medicală. Puteţi să deschideţi, să editaţi şi să salvaţi fişiere DICOM în Photoshop Extended.

Consultaţi şi

"Fişierele DICOM (Photoshop Extended)" la pagina 640

Formatul Diafilm

Formatul Diafilm este utilizat pentru fişierele de film sau animaţie RGB create cu Adobe Premiere Pro®. Dacă redimensionaţi, re-eşantionaţi, eliminaţi canalele alfa sau modificaţi modul de culoare sau formatul de fişier al unui fişier diafilm în Photoshop, nu veţi putea să-l salvaţi înapoi în formatul Diafilm. Pentru instrucţiuni suplimentare, consultaţi asistenţa Adobe Premiere Pro.

GIF

Graphics Interchange Format (GIF) este formatul de fişier cel mai folosit pentru afişarea graficii cu culoare indexată şi a imaginilor în documentele cu limbaj de marcare a hipertextului (HTML) din World Wide Web şi alte servicii online. GIF este un format comprimat LZW proiectat pentru minimizarea dimensiunii fişierelor şi a timpului de transfer electronic. Formatul GIF păstrează transparenţa în imaginile cu culori indexate; totuşi, nu acceptă canalele alfa.

IFF

IFF (Interchange File Format) este un format de stocare cu scop general, care poate asocia şi stoca mai multe tipuri de date. IFF este portabil şi are extensii care acceptă date de imagini statice, sunete, muzică, video şi text. Formatul IFF include Maya IFF şi IFF (fostul Amiga IFF).

Formatul JPEG

Formatul Joint Photographic Experts Group (JPEG) este folosit de obicei pentru afişarea fotografiilor şi a altor imagini cu tonuri continue în documentele cu limbaj de marcare a hipertextului (HTML) din World Wide Web şi alte servicii online. Formatul JPEG acceptă modurile de culoare CMYK, RGB şi Tonuri de gri, şi nu acceptă transparenţa. Spre deosebire de formatul GIF, JPEG păstrează toate informaţiile de culoare într-o imagine RGB, dar comprimă dimensiunea fişierului prin abandonarea selectivă a datelor.

O imagine JPEG este decomprimată automat la deschidere. Un nivel mai mare de comprimare conduce la o calitate a imaginii mai redusă, iar un nivel mai mic de comprimare conduce la calitate mai ridicată a imaginii. În majoritatea cazurilor, opţiunea Calitate maximă conduce la un rezultat identic cu originalul.

Formatul pentru documente mari

Formatul pentru documente mari (PSB) acceptă documente de până la 300.000 de pixeli, în orice dimensiune. Sunt acceptate toate caracteristicile Photoshop, cum ar fi straturi, efecte şi filtre. Puteţi salva imagini cu 32 de biţi per canal, cu interval dinamic ridicat, ca fişiere PSB. Dacă salvaţi un document în format PSB, acesta va putea fi deschis numai cu Photoshop CS sau versiuni ulterioare. Alte aplicaţii şi versiuni anterioare ale Photoshop nu pot deschide documente salvate în formatul PSB.

***Notă:** Cele mai multe aplicaţii şi versiuni anterioare ale Photoshop nu acceptă documente cu dimensiuni de fişier mai mari de 2 GB.*

Consultaţi şi

"Salvarea documentelor mari" la pagina 475

Formatul OpenEXR

OpenEXR (EXR) este un format de fişier utilizat de către industria de efecte vizuale pentru imaginile cu interval dinamic ridicat. Formatul de film are fidelitate de culoare ridicată şi un interval dinamic corespunzător pentru utilizarea în producţia de filme cinematografice. Dezvoltat de Industrial Light and Magic, OpenEXR acceptă multiple metode de compresie cu sau fără pierderi. Un fişier OpenEXR acceptă transparenţa şi lucrează numai cu imagini cu 32 de biţi/canal; formatul de fişier stochează valorile în virgulă mobilă cu 16 biţi/canal.

PCX

Formatul PCX este utilizat de obicei de calculatoarele compatibile IBM PC. Majoritatea software-urilor pentru PC acceptă versiunea 5 a formatului PCX. O paletă de culori VGA standard este utilizată cu fişierele cu versiune 3, care nu acceptă paletele de culori personalizate.

Formatul PCX acceptă modurile de culoare Bitmap, Tonuri de gri, Culoare indexată şi RGB, şi nu acceptă canalele alfa. PCX acceptă metoda de compresie RLE. Imaginile pot avea adâncime de culoare de 1, 4, 8 sau 24 de biţi.

PDF

Portable Document Format (PDF) este un format de fişier flexibil, care poate fi utilizat între diferite platforme şi diferite aplicaţii. Pe baza modelului de imagine PostScript, fişierele PDF afişează şi păstrează cu acurateţe fonturi, machete de pagini şi grafică vectorială şi bitmap. În plus, fişierele PDF pot conţine caracteristici de căutare şi navigare pentru documentele electronice, cum ar fi legăturile electronice. PDF acceptă imaginile cu 16 biţi per canal. Adobe Acrobat are de asemenea şi un instrument TouchUp pentru obiecte pentru editări minore ale imaginilor dintr-un PDF. Pentru mai multe informaţii privind lucrul cu imagini în PDF-uri, consultaţi asistenţa Acrobat.

***Notă:** Instrumentul TouchUp pentru obiecte poate fi folosit în principal pentru revizii de ultim minut al imaginilor şi obiectelor. Cel mai bine este să editaţi imaginea în Photoshop, înainte de salvarea ca PDF.*

Photoshop recunoaşte două tipuri de fişiere PDF: Fişiere PDF Photoshop şi fişiere PDF generice. Puteţi deschide ambele tipuri de fişiere PDF. Când salvaţi fişierele PDF, Photoshop le salvează implicit ca fişiere Photoshop PDF. Debifaţi opţiunea Păstrare capacităţi de editare Photoshop din secţiunea General din caseta de dialog Salvare PDF, pentru a salva un fişier PDF generic.

Fişiere Photoshop PDF Create utilizând comanda Photoshop Salvare ca, cu opţiunea Păstrare capacităţi de editare Photoshop bifată în secţiunea General a casetei de dialog Salvare PDF. Fişierele Photoshop pot conţine o singură imagine.

Formatul Photoshop PDF acceptă toate modurile de culoare (cu excepţia modului Multicanal) şi caracteristicile care sunt acceptate în formatul Photoshop standard. Photoshop PDF acceptă şi compresia JPEG şi ZIP, cu excepţia imaginilor în mod Bitmap, care utilizează compresia CCITT Grup 4.

Fişiere PDF generice Create utilizând comanda Photoshop Salvare ca, cu opţiunea Păstrare capacitate de editare Photoshop debifată în secţiunea General a casetei de dialog Salvare PDF, prin crearea unei prezentări PDF în Photoshop sau prin utilizarea unor aplicaţii diferite de Photoshop, cum ar fi Adobe Acrobat şi Adobe Illustrator. Pot conţine mai multe pagini şi imagini. Când deschideţi un fişier PDF generic, Photoshop rasterizează imaginea.

Fişier PICT

Formatul PICT este utilizat în aplicaţiile Mac OS de grafică şi machetare de pagini ca un format de fişier intermediar pentru transferul imaginilor între aplicaţii. Formatul PICT acceptă imagini RGB cu un singur canal alfa şi imagini în modurile Culoare indexată, Tonuri de gri şi Bitmap fără canale alfa. Formatul PICT este utilizat în special pentru comprimarea imaginilor cu zone mari de culoare solidă. Această comprimare poate fi substanţială pentru canalele alfa cu zonele lor ample de alb şi negru.

La salvarea unei imagini RGB în formatul PICT, selectaţi o rezoluţie în pixeli de 16 biţi sau de 32 de biţi. Pentru imaginile bitmap şi cu tonuri de gri, puteţi selecta între 2, 4 sau 8 biţi per pixel. În Mac OS cu QuickTime™ instalat, sunt disponibile 4 opţiuni de compresie JPEG.

Resursă PICT

(Mac OS) O resursă PICT este un fişier PICT dar care are un nume şi un număr de ID de resursă. Formatul resursă PICT acceptă imagini RGB cu un singur canal alfa şi imagini în modurile Culoare indexată, Tonuri de gri şi Bitmap fără canale alfa.

Puteţi utiliza comanda Import sau comanda Deschidere pentru a deschide o resursă PICT. La salvarea unui fişier ca resursă PICT, puteţi specifica ID-ul resursei şi numele acesteia. Ca şi în cazul altor fişiere PICT, puteţi specifica de asemenea opţiuni pentru adâncimea de culoare şi compresie.

Formatul PIXAR

Formatul Pixar este creat special pentru aplicaţii de grafică profesionale, cum ar fi cele utilizate pentru randarea imaginilor şi aplicaţiilor tridimensionale. Formatul Pixar acceptă imagini RGB şi cu tonuri de gri cu un singur canal alfa.

Formatul PNG

Dezvoltat ca alternativă nepatentată la GIF, formatul Portable Network Graphics (PNG) este utilizat pentru compresia fără pierderi şi pentru afişarea imaginilor pe Web. Spre deosebire de GIF, PNG acceptă imaginile pe 24 de biţi şi produce transparenţă de fundal fără muchii neregulate; totuşi, unele browsere Web nu acceptă imaginile PNG. Formatul PNG acceptă modurile de culoare RGB, Culoare indexată, Tonuri de gri şi Bitmap, fără canale alfa. PNG păstrează transparenţa în imaginile cu tonuri de gri şi RGB.

Formatul Bit Map Portabil

Formatul de fişier Bit Map Portabil (PBM), cunoscut şi ca Bibliotecă bitmap portabil şi Hartă binară portabilă, acceptă bitmap-uri monocrome (1 bit per pixel). Formatul poate fi utilizat pentru transferul fără pierderi al datelor, deoarece multe aplicaţii acceptă acest format. Puteţi chiar să editaţi sau să creaţi asemenea fişiere cu un simplu editor de text.

Formatul Bit Map Portabil serveşte ca limbaj comun pentru o familie largă de filtre de conversie bitmap, inclusiv Portable FloatMap (PFM), Portable Graymap (PGM), Portable Pixmap (PPM), şi Portable Anymap (PNM). În timp ce formatul de fişier PBM stochează bitmap-uri monocrome, PGM stochează în plus bitmap-uri cu tonuri de gri, iar PPM poate stoca şi bitmap-uri color. PNM nu este un format de fişier diferit în sine, dar un fişier PNM poate stoca fişiere PBM, PGM sau PPN. PFM este o imagine în virgulă mobilă care poate fi utilizată pentru fişierele HDR cu 32 de biţi per canal.

Formatul Radiance

Radiance (HDR) este un format de fişier cu 32 de biţi per canal utilizat pentru imaginile cu interval dinamic ridicat. Acest format a fost iniţial dezvoltat pentru sistemul Radiance, un instrument profesional pentru vizualizarea luminării în medii virtuale. Formatul de fişier stochează cantitatea de lumină per pixel, în locul simplei stocări a culorilor de afişat pe ecran. Nivelurile de luminozitate acceptate de formatul Radiance sunt cu mult mai mari decât cele 256 de niveluri din formatele de fişier de imagine cu 8 biţi per canal. Fişierele Radiance (HDR) sunt deseori utilizate în modelarea 3D.

Scitex CT

Formatul Scitex Continuous Tone (CT) este utilizat pentru procesarea profesională a imaginilor pe calculatoarele Scitex. Contactaţi Creo pentru a obţine utilitare pentru transferul fişierelor salvate în formatul Scitex CT pe un sistem Scitex. Formatul Scitex CT acceptă imaginile CMYK, RGB şi Tonuri de gri, şi nu acceptă canalele alfa.

Imaginile CMYK salvate în formatul Scitex CT au deseori dimensiuni de fişier foarte mari. Aceste fişiere sunt generate pentru intrare utilizând un scanner Scitex. Imaginile salvate în formatul Scitex CT sunt tipărite pe film utilizând o unitate de rasterizare Scitex, care produce separaţii utilizând un sistem pentru semitonuri Scitex patentat. Acest sistem produce foarte puţine tipare moiré şi este deseori cerut în ilustraţiile color profesionale - de exemplu pentru publicitatea din reviste.

Targa

Formatul Targa (TGA) este proiectat pentru sisteme care utilizează placa video Truevision şi este deseori acceptat de aplicaţiile color MS-DOS. Formatul Targa acceptă imagini RGB pe 16 biţi (5 biţi x 3 canale de culoare, plus un bit neutilizat), 24 de biţi (8 biţi x 3 canale de culoare) şi 32 de biţi (8 biţi x 3 canale de culoare plus un singur canal alfa pe 8 biţi). Formatul Targa acceptă de asemenea imaginile cu culoare indexată şi cu tonuri de gri fără canale alfa. La salvarea unei imagini RGB în acest format, puteţi selecta o adâncime de culoare şi puteţi selecta codarea RLE pentru compresia imaginii.

TIFF

Formatul Tagged-Image File Format (TIFF, TIF) este utilizat pentru schimbul de fişiere între aplicaţii şi platforme pentru calculatoare. TIFF este un format de imagine bitmap flexibil, acceptat de toate aplicaţiile virtuale de pictură, editare de imagini şi machetare de pagini. De asemenea, teoretic toate scannerele desktop pot produce imagini TIFF. Documentele TIFF au o dimensiune de fişier maximă de 4 GB. Photoshop CS şi versiunile ulterioare acceptă documente mari salvate în formatul TIFF. Totuşi, majoritatea celorlalte aplicaţii şi versiuni anterioare ale Photoshop nu acceptă documente cu dimensiuni de fişier mai mari de 2 GB.

Formatul TIFF acceptă imaginile CMYK, RGB, Lab, Culoare indexată şi Tonuri de gri cu canale alfa, precum şi imagini în modul Bitmap fără canale alfa. Photoshop poate salva straturi într-un fişier TIFF; totuşi, dacă deschideţi fişierul într-o altă aplicaţie, este vizibilă numai imaginea aplatizată. Photoshop poate salva de asemenea adnotări, date despre transparenţă şi date despre piramida de rezoluţii multiple în format TIFF.

În Photoshop, fişierele de imagine TIFF au o adâncime de culoare de 8, 16 sau 32 de biţi per canal. Puteţi salva imagini cu interval dinamic ridicat ca fişiere TIFF cu 32 de biţi per canal.

Consultaţi şi

"Salvarea documentelor mari" la pagina 475

Formatul WBMP

Formatul WBMP este formatul standard pentru optimizarea imaginilor pentru dispozitive mobile, cum ar fi telefoanele celulare. WBMP acceptă culoarea pe 1 bit, ceea ce înseamnă că imaginile WBMP pot conţine numai pixeli albi şi negri.

Metadatele şi notele

Despre metadate

Metadatele sunt un set de informaţii standardizate despre un fişier, precum numele autorului, rezoluţia, spaţiul de culoare, drepturile de autor şi cuvintele cheie aplicate acestuia. De exemplu, majoritatea camerelor digitale ataşează o serie de informaţii de bază unui fişier de imagine, precum înălţimea, lăţimea, formatul fişierului şi ora la care a fost capturată imaginea. Puteţi utiliza metadatele pentru a vă eficientiza fluxul de lucru şi a vă organiza fişierele.

Despre standardul XMP

Informaţiile de tip metadate sunt stocare utilizând standardul Extensible Metadata Platform (XMP), pe care se bazează aplicaţiile Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign şi Adobe Photoshop. Ajustările aduse imaginilor utilizând Photoshop® Camera Raw sunt stocate ca metadate XMP. XMP se bazează pe XML şi, în majoritatea cazurilor, metadatele sunt stocate în fişier. Dacă informaţiile nu pot fi stocate în fişier, metadatele sunt stocate într-un fişier separat, denumit *fişier sidecar*. XMP facilitează schimbul de metadate între aplicaţiile Adobe şi între fluxurile de lucru pentru publicare. De exemplu, puteţi să salvaţi metadatele dintr-un fişier ca şablon, apoi să le importaţi în alte fişiere.

Metadatele stocate în alte formate, precum Exif, IPTC (IIM), GPS şi TIFF, sunt sincronizate şi descrise cu ajutorul XMP, pentru a putea fi vizualizate şi gestionate mai uşor. De asemenea, alte aplicaţii şi caracteristici (de exemplu, Adobe Version Cue) utilizează XMP pentru a comunica şi a stoca informaţii, precum comentarii referitoare la versiunea respectivă, pe care le puteţi căuta utilizând Adobe Bridge.

În majoritatea cazurilor, metadatele se păstrează împreună cu fişierul, chiar dacă se schimbă formatul fişierului (de exemplu, din PSD în JPG). Metadatele se păstrează şi când fişierele sunt plasate într-un document sau proiect Adobe.

Dacă sunteţi un dezvoltator C++ sau Java, utilizaţi SDK-ul XMP Toolkit pentru a vă personaliza procesarea şi schimbul de metadate. Dacă sunteţi un dezvoltator Adobe Flash sau Flex, utilizaţi SDK-ul XMP FileInfo pentru a personaliza caseta de dialog Informaţii fişier. Pentru informaţii suplimentare, vizitaţi site-ul Web Adobe.

Lucrul cu metadatele în Adobe Bridge şi componentele Adobe Creative Suite

Majoritatea caracteristicilor din Adobe Bridge, care vă permit să organizaţi, să căutaţi şi să păstraţi evidenţa fişierelor şi versiunilor dvs., depind de metadatele XMP din fişierele dvs. Adobe Bridge oferă două modalităţi de lucru cu metadatele: prin intermediul panoului Metadate şi prin intermediul casetei de dialog Informaţii fişier.

În anumite cazuri, există vizualizări multiple pentru aceeaşi proprietate de metadate. De exemplu, o proprietate poate avea eticheta Autor într-o vizualizare şi eticheta Creator în alta, dar ambele se referă la aceeaşi proprietate de bază. Chiar dacă personalizaţi aceste vizualizări pentru anumite fluxuri de lucru, ele rămân standardizate prin XMP.

Despre note

Puteţi ataşa note unei imagini în Photoshop. Această posibilitate este utilă pentru asocierea imaginii cu comentarii de revizuire, note de producţie sau alte informaţii. Notele apar în imagine ca pictograme mici, netipăribile. Ele sunt asociate mai degrabă cu o locaţie de pe imagine decât cu un strat. Puteţi ascunde sau afişa notele şi le puteţi deschide pentru vizualizare sau pentru editarea conţinutului acestora.

Adăugarea notelor

Puteţi adăuga note oriunde în canavaua imaginii Photosho. Când creaţi o notă, este afişată o pictogramă pe imagine.

1 Selectaţi instrumentul Note din bara de instrumente sau selectaţi Fereastră > Note.

2 În bara de opţiuni, introduceţi sau specificaţi următoarele, după caz:

Autor Specifică numele autorului notei.

Culoare Selectează culoarea pentru pictograma notei. Dacă faceţi clic pe caseta de culoare se va deschide instrumentul Alegere culoare Adobe, astfel încât să puteţi selecta o culoare.

3 Faceţi clic în locaţia în care doriţi să plasaţi nota.

4 Cursorul va deveni activ automat

Afişarea sau ascunderea notelor

Pentru a afişa sau a ascunde note, efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Selectaţi Vizualizare > Afişare > Note.
- Selectaţi Vizualizare > Bonusuri. Această comandă afişează sau ascunde de asemenea grilele, ghidajele, muchiile selecţiilor, traseele ţintă şi feliile.

Deschiderea, editarea sau ştergerea notelor

Pentru a deschide notele:

- Faceţi clic pe pictograma notei în imagine. Textul notei va fi afişat în panoul Note.
- Deschideţi panoul Note şi faceţi clic pe săgeată înapoi sau săgeată înainte pentru a parcurge toate notele asociate cu imaginea activă.

Notă: *Din panoul Note, puteţi edita nota prin modificarea textului sau puteţi şterge nota făcând clic pe pictograma Ştergere notă.*

Adăugarea şi vizualizarea protecţiei Digimarc pentru drepturile de autor

Citirea unui filigran Digimarc

1. Selectaţi Filtru > Digimarc > Citire filigran. În cazul în care filtrul găseşte un filigran, o casetă de dialog va afişa ID-ul Digimarc, informaţii despre creator şi atributele imaginii.
2. Faceţi clic pe OK sau, pentru mai multe informaţii, faceţi clic pe Căutare pe Web. În browserul dvs. este afişat site-ul web Digimarc, unde apar detaliile de contact pentru ID-ul creatorului implicat.

Adăugarea informaţiilor despre drepturile de autor digitale

Puteţi adăuga informaţii despre drepturile de autor la imaginile Photoshop şi puteţi înştiinţa utilizatorii că o imagine are drepturile de autor protejate prin intermediul unui filigran digital care utilizează tehnologia Digimarc ImageBridge. Filigranul - un cod digital adăugat imaginii ca zgomot - este practic imperceptibil pentru ochiul uman. Filigranul Digimarc este durabil atât în formă digitală cât şi în formă tipărită, supravieţuind editărilor de imagine şi conversiilor formatului de fişier.

Încorporarea unui filigran digital într-o imagine permite vizualizatorilor să obţină informaţii despre creatorul imaginii. Această caracteristică este valoroasă îndeosebi pentru creatorii de imagini care licenţiază lucrările lor altor persoane. Copierea unei imagini cu un filigran încorporat conduce şi la copierea filigranului şi a tuturor informaţiilor asociate cu acesta.

Pentru informaţii detaliate privind încorporarea filigranelor digitale Digimarc, consultaţi site-tul Digimarc la www.digimarc.com.

Înainte de adăugarea unui filigran digital

Reţineţi următoarele consideraţii înainte de a încorpora un filigran digital în imaginea dvs.

Variaţia de culoare Imaginea trebuie să conţină un anumit grad de variaţie sau dispunere aleatoare a culorilor pentru a încorpora filigranul digital efectiv şi imperceptibil. Imaginea nu poate consta în totalitate sau în majoritate dintr-o singură culoare.

Dimensiunile în pixeli Tehnologia Digimarc necesită un număr minim de pixeli pentru a funcţiona. Digimarc recomandă următoarele dimensiuni minime în pixeli pentru imaginea de filigranat:

- 100 pixeli x 100 pixeli dacă nu vă aşteptaţi ca imaginea să fie modificată sau comprimată înainte de utilizarea efectivă.
- 256 pixeli x 256 pixeli dacă vă aşteptaţi ca imaginea să fie decupată, rotită, comprimată sau modificată în alt mod după filigranare.
- 750 pixeli x 750 pixeli dacă vă aşteptaţi ca imaginea să fie tipărită într-un format 300 dpi sau mai mare.

  Nu există nicio limită superioară a dimensiunii în pixeli pentru filigranare.

Compresia fişierului În general, un filigran Digimarc va supravieţui metodei de comprimare cu pierderi cum ar fi JPEG, dar este de preferat să primeze calitatea imaginii faţă de dimensiunea fişierului (cel mai bine este să setaţi compresia JPEG la 4 sau la valori superioare). În plus, cu cât este mai mare setarea Durabilitate filigran aleasă la încorporarea filigranului, cu atât sunt mai mari şansele ca filigranul digital să supravieţuiască după compresie.

Fluxul de lucru Filigranarea digitală trebui să fie una dintre ultimele activităţi efectuate asupra unei imagini, cu excepţia comprimării fişierului.

Utilizaţi următorul flux de lucru recomandat:

- Efectuaţi toate modificările necesare asupra imaginii, până ce sunteţi satisfăcut cu aspectul final (aceasta include redimensionarea şi corecţiile de culoare).
- Încorporaţi filigranul Digimarc.
- Dacă este necesar, comprimaţi imaginea prin salvarea ei în format JPEG sau GIF.
- Dacă imaginea este creată pentru tipărire, efectuaţi separarea culorilor.
- Citiţi filigranul şi utilizaţi indicatorul de intensitate a semnalului pentru a verifica dacă imaginea conţine un filigran sau are suficientă intensitate pentru scopul dorit.
- Publicaţi imaginea filigranată digital.

Consultaţi şi

"Utilizarea setării Durabilitate filigran" la pagina 501

Încorporarea unui filigran

Pentru a încorpora un filigran digital, trebuie mai întâi să vă înregistraţi la Digimarc Corporation - care întreţine o bază de date de artişti, designeri şi fotografi şi informaţiile lor de contact - pentru a obţine un ID Digimarc unic. Puteţi apoi să încorporaţi ID-ul Digimarc în imaginile dvs., împreună cu informaţii cum ar fi anul dreptului de autor sau un identificator pentru utilizare restricţionată.

1 Deschideţi imaginea pe care doriţi să o filigranaţi. Puteţi încorpora numai un filigran digital per imagine. Filtrul Încorporare filigran nu va funcţiona cu o imagine care a fost filigranată anterior.

Dacă lucraţi cu o imagine stratificată, trebuie să aplatizaţi imaginea înainte de a o filigrana; în caz contrar, filigranul va afecta numai stratul activ.

***Notă:** Puteţi adăuga un filigran digital la o imagine cu culoare indexată, convertind mai întâi imaginea în modul RGB, încorporând filigranul şi apoi convertind imaginea înapoi la modul Culoare indexată. Totuşi, este posibil ca rezultatele să fie inconsecvente. Pentru a vă asigura că filigranul a fost încorporat, rulaţi filtrul Citire filigran.*

2 Selectaţi Filtru > Digimarc > Încorporare filigran.

3 Dacă utilizaţi filtrul pentru prima oară, faceţi clic pe butonul Personalizare. Preluaţi un ID Digimarc făcând clic pe Informaţii pentru a lansa browserul Web şi a vizita site-ul Web al Digimarc, la adresa www.digimarc.com. Introduceţi codul PIN şi numărul ID-ului în caseta de text ID Digimarc şi faceţi clic pe OK.

După ce introduceţi un ID Digimarc, butonul Personalizare se va transforma în butonul Modificare, permiţându-vă să introduceţi un ID Digimarc nou.

4 Introduceţi un an pentru drepturile de autor, ID de tranzacţie sau ID de imagine pentru imagine.

5 Alegeţi oricare dintre următoarele atribute de imagine:

Utilizare restricţionată Limitează utilizarea imaginii.

Nu se copiază Specifică faptul că nu este permisă copierea imaginii.

Conţinut pentru adulţi Etichetează conţinutul imaginii ca fiind adecvat numai pentru adulţi. (În cadrul Photoshop, această opţiune nu limitează accesul la imaginile exclusiv pentru adulţi, dar este posibil ca versiunile ulterioare alte altor aplicaţii să limiteze afişarea acestora.)

6 Pentru durabilitatea filigranului, trageţi glisiera sau introduceţi o valoare, după cum este descris în secţiunea următoare.

7 Selectaţi Verificare pentru a evalua automat durabilitatea filigranului după încorporare.

8 Faceţi clic pe OK.

Utilizarea setării Durabilitate filigran

Setarea prestabilită Durabilitate filigran este proiectată pentru a balansa durabilitatea filigranului şi vizibilitatea acestuia în majoritatea imaginilor. Totuşi, puteţi ajusta setarea de durabilitate a filigranului pentru a corespunde necesităţilor imaginilor dvs. Valorile mai mici sunt mai puţin vizibile într-o imagine, dar sunt mai puţin durabile, şi pot fi deteriorate prin aplicarea filtrelor sau prin efectuarea unor operaţii de editare, tipărire sau scanare a imaginii. Valorile mai mari sunt mai durabile dar pot afişa un anumit zgomot vizibil în imagine.

Setarea trebuie să depindă de utilizarea prevăzută a imaginii şi de scopurile setate pentru filigranele dvs. De exemplu, poate fi acceptabilă utilizarea unei setări de durabilitate a filigranului mai mare în cazul imaginilor JPEG postate pe un site Web. Durabilitatea mai mare ajută la asigurarea persistenţei filigranului, iar vizibilitatea crescută este deseori greu de observat la imaginile JPEG cu rezoluţie medie. Digimarc recomandă experimentarea cu diferite setări ca parte a procesului de testare, în scopul stabilirii setării care funcţionează cel mai bine cu majoritatea imaginilor dvs.

Verificarea indicatorului de intensitate a semnalului

Indicatorul de intensitate a semnalului vă ajută să stabiliţi dacă un filigran este suficient de rezistent pentru a supravieţui utilizării imaginii.

❖ Selectaţi Filtru > Digimarc > Citire filigran. Indicatorul de intensitate a semnalului este afişat în partea de jos a casetei de dialog. Puteţi de asemenea să afişaţi automat indicatorul, selectând Verificare la încorporarea filigranului.

Indicatorul de intensitate a semnalului este disponibil numai pentru imaginile care conţin filigrane digitale încorporate de dvs.

Digimarc recomandă să verificaţi indicatorul de intensitate a semnalului înainte de a vă publica imaginile. De exemplu, dacă se întâmplă deseori să comprimaţi imaginile filigranate pentru includerea într-un site Web, verificaţi indicatorul înainte de a posta imaginile. Puteţi de asemenea să utilizaţi indicatorul de intensitate a semnalului pentru a măsura viabilitatea diferitelor setări de durabilitate a filigranului cu care faceţi încercări.

Plasarea imaginilor Photoshop în alte aplicaţii

Photoshop oferă un număr de caracteristici pentru a vă ajuta să utilizaţi imagini în alte aplicaţii. Datorită integrării strânse dintre produsele Adobe, multe aplicaţii Adobe pot importa direct fişiere în format Photoshop (PSD) şi pot utiliza caracteristici Photoshop cum ar fi straturile, stilurile de straturi, măştile, transparenţa şi efectele.

Pregătirea imaginilor pentru programele de machetare a paginilor

Modul de pregătire a unei imagini pentru un program de machetare a paginilor depinde de formatele de fişier recunoscute de program:

- Adobe InDesign 2.0 şi versiunile ulterioare pot plasa fişiere Photoshop PSD. Nu este necesar să salvaţi sau să exportaţi imaginea Photoshop într-un alt format de fişier. Zonele transparente sunt afişate şi tipărite conform aşteptărilor.
- Majoritatea celorlalte programe vă solicită să salvaţi imaginea ca fişier TIFF sau EPS. Totuşi, dacă imaginea conţine zone complet transparente, trebuie să definiţi mai întâi acele zone utilizând un traseu de tăiere. Consultaţi documentaţia pentru programul dvs. de machetare a paginilor pentru a stabili cel mai bun format pentru importul imaginilor Photoshop.

Dacă programul de machetare a paginilor nu poate plasa fişierele Photoshop PSD, urmaţi paşii de mai jos:

1. Dacă imaginea conţine un fundal transparent sau zone care doriţi să fie transparente, creaţi un traseu de tăiere în jurul zonelor opace ale imaginii. Chiar dacă aţi şters fundalul din jurul imaginii, trebuie să definiţi zona cu un traseu de tăiere înainte de a converti fişierul la formatul TIFF sau EPS. În caz contrar, zonele transparente pot fi afişate ca albe în programul de machetare a paginilor.
2. Selectaţi Fişier > Salvare ca.
3. În caseta de dialog Salvare ca, selectaţi formatul corespunzător din meniul Format. Formatul selectat depinde de ieşirea finală pentru document. Pentru tipărirea cu imprimante non-PostScript, selectaţi TIFF. Pentru tipărirea cu imprimante PostScript, selectaţi Photoshop EPS. Apoi faceţi clic pe Salvare.
4. În caseta de dialog Opţiuni TIFF sau Opţiuni EPS, setaţi următoarele opţiuni. Lăsaţi opţiunile rămase la setările lor implicite şi faceţi clic pe OK.

- Caseta de dialog Opţiuni TIFF: setare compresie imagine la Niciunul.
- Caseta de dialog Opţiuni EPS (Windows): setare Previzualizare la TIFF (8 biţi/pixel) şi Codare la ASCII85.
- Caseta de dialog Opţiuni EPS (Mac OS): setare Previzualizare la Mac (8 biţi/pixel) şi Codare la ASCII85.

Dacă programul de machetare afişează zonele transparente ca albe, încercaţi să tipăriţi documentul. Unele programe de machetare nu afişează corespunzător traseele de tăiere, dar le tipăresc conform aşteptărilor.

Utilizarea ilustraţiilor Photoshop în Adobe Illustrator

Adobe Illustrator poate deschide şi plasa fişiere Photoshop; nu este necesar să salvaţi sau să exportaţi imaginea Photoshop într-un alt format de fişier. Dacă plasaţi o imagine într-un fişier Illustrator deschis, puteţi include imaginea ca pe oricare alt element din ilustraţie, sau puteţi păstra o legătură către fişierul original. Deşi nu puteţi edita o imagine legată în cadrul aplicaţiei Illustrator, puteţi reveni la Photoshop, utilizând comanda Editare original, pentru a o revizui. Odată salvate, modificările efectuate sunt reflectate în versiunea din Illustrator.

1 Dacă fişierul imagine este deschis în Photoshop, salvaţi-l ca fişier Photoshop (PSD) şi închideţi fişierul.

2 În Adobe Illustrator, efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a deschide fişierul direct în Illustrator, selectaţi Fişier > Deschidere. Localizaţi imaginea în caseta de dialog Deschidere fişier şi faceţi clic pe Deschidere.
- Pentru a încorpora imaginea într-un fişier Illustrator existent, selectaţi Fişier > Plasare. Localizaţi fişierul în caseta de dialog Plasare, asiguraţi-vă că opţiunea Legătură nu este selectată şi faceţi clic pe Plasare.
- Pentru a plasa imaginea într-un fişier şi a păstra totodată o legătură către original, selectaţi Fişier > Plasare. În caseta de dialog Plasare, localizaţi fişierul, bifaţi opţiunea Legătură şi faceţi clic pe Plasare. Illustrator centrează imaginea în ilustraţia deschisă. Un X roşu afişat peste imagine indică faptul că aceasta este legată şi nu este editabilă.

3 Dacă aţi deschis sau plasat imaginea fără a o lega, este afişată caseta de dialog Import Photoshop. Selectaţi opţiunea corespunzătoare, după cum urmează, şi faceţi clic pe OK:

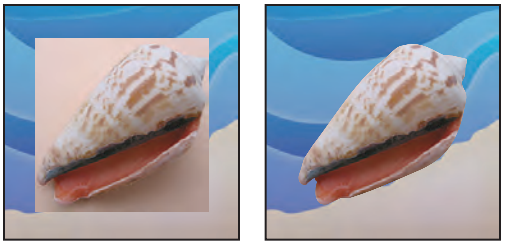
- Convertire straturi Photoshop la obiecte pentru a converti straturile la obiecte Illustrator. Această opţiune păstrează măştile, modurile de amestecare, transparenţa şi (opţional) feliile şi mapările de imagini. Totuşi, nu acceptă straturile de ajustare Photoshop şi efectele pentru straturi.
- Aplatizare straturi Photoshop într-o imagine unică pentru a fuziona toate straturile într-unul singur. Această opţiune păstrează aspectul imaginii, dar nu puteţi să mai editaţi straturile individuale.

Crearea transparenţei utilizând traseele de tăiere pentru imagini

Puteţi utiliza traseele de tăiere pentru a defini zonele transparente din imaginile pe care le plasaţi în aplicaţiile pentru machetarea paginilor. În plus, utilizatorii Mac OS pot încorpora imagini Photoshop în multe fişiere de procesoare de text.

Este posibil să doriţi să utilizaţi numai o parte din imaginea Photoshop la tipărirea sau plasarea acesteia într-o altă aplicaţie. De exemplu, puteţi utiliza un obiect din planul frontal şi puteţi exclude fundalul. Un *traseu de tăiere a imaginii* vă permite să izolaţi obiectul din planul frontal şi să faceţi restul imaginii transparent la tipărirea sau plasarea acestuia într-o altă aplicaţie.

Notă: *Traseele sunt vectoriale; prin urmare au muchii dure. Nu puteţi păstra atenuarea unei muchii cu contur progresiv, cum ar fi o umbră, la crearea unui traseu de tăiere a imaginii.*



Imagine importată în Illustrator sau InDesign fără traseu de tăiere a imaginii (stânga) şi cu traseu de tăiere a imaginii (dreapta)

1 Trasaţi un traseu de lucru care defineşte zona de imagine pe care doriţi să o afişaţi.

Dacă aţi selectat deja zona de imagine pe care doriţi să o afişaţi, puteţi converti selecţia într-un traseu de lucru. Pentru instrucţiuni, consultaţi "Conversia unei selecţii într-un traseu" la pagina 410.

2 În panoul Trasee, salvaţi traseul de lucru ca traseu.

3 Selectaţi Traseu de tăiere din meniul panoului Trasee, setaţi următoarele opţiuni şi faceţi clic pe OK:

- Pentru Traseu, selectaţi traseul pe care doriţi să-l salvaţi.
- Pentru Aplatizare, lăsaţi necompletată valoare aplatizării pentru a tipări imaginea utilizând valoarea prestabilită a imprimantei. Dacă survin erori de tipărire, introduceţi o valoare de aplatizare pentru a stabili modul în care interpretorul PostScript apreciază curba. Cu cât valoarea de aplatizare este mai mică, cu atât numărul de linii drepte utilizate pentru a desena curba este mai mare şi cu atât curba este mai precisă. Valorile se încadrează în intervalul 0,2 - 100. În general, o setare de aplatizare de la 8 la 10 este recomandată pentru tipărirea la rezoluţii înalte (1200 - 2400 dpi), iar o setare cu valoarea 1 - 3 pentru tipărirea la rezoluţii scăzute (300 - 600 dpi).

4 Dacă intenţionaţi să tipăriţi fişierul utilizând culori de proces, convertiţi fişierul în modul CMYK.

5 Salvaţi fişierul, efectuând una dintre acţiunile următoare:

- Pentru a tipări fişierul utilizând o imprimantă PostScript, salvaţi în formatul Photoshop EPS, DCS sau PDF.
- Pentru a tipări fişierul utilizând o imprimantă non-PostScript, salvaţi în forma TIFF şi exportaţi în Adobe InDesign sau Adobe PageMaker® 5.0 sau o versiune ulterioară.

Consultaţi şi

"Pregătirea imaginilor pentru programele de machetare a paginilor" la pagina 502

"Conversia unei imagini în alt mod de culoare" la pagina 117

"Desenarea formelor şi traseelor" la pagina 387

"Conversia unei selecţii într-un traseu" la pagina 410

Tipărirea traseelor de tăiere a imaginilor

Uneori un imagesetter nu poate interpreta traseele de tăiere a imaginilor, sau un traseu de tăiere a imaginii este prea complex pentru o imprimantă, rezultând o eroare Limitcheck sau o eroare PostScript generală. Uneori puteţi tipări un traseu complex la o imprimantă cu rezoluţie mică fără nicio problemă, dar pot surveni erori la tipărirea aceluiaşi traseu la o imprimantă cu rezoluţie mare. Aceasta deoarece imprimanta cu rezoluţie mică simplifică traseul, utilizând mai puţine segmente de linie pentru a descrie curbele decât imprimanta cu rezoluţie mare.

Puteţi simplifica un traseu de tăiere a imaginilor în următoarele moduri:

- Reduceţi manual numărul de puncte de ancorare ale traseului.
- Creşteţi setarea de toleranţă utilizată pentru crearea traseului. Pentru aceasta, încărcaţi traseul existent ca selecţie, selectaţi opţiunea Crearea traseu de lucru din meniul panoului Trasee şi creşteţi setarea de toleranţă (4 - 6 pixeli este o valoare bună pentru început). Apoi re-creaţi traseul de tăiere a imaginii.

Consultaţi şi

"Adăugarea sau ştergerea punctelor de ancorare" la pagina 408

"Convertirea traseelor în chenare de selecţie" la pagina 409

Exportul traseelor în Adobe Illustrator

Comanda Trasee către Illustrator vă permite să exportați traseele Photoshop ca fişiere Adobe Illustrator. Exportul traseelor în acest mod simplifică activitatea de combinare a ilustrațiilor Photoshop şi Illustrator şi utilizarea caracteristicilor Photoshop cu ilustrațiile Illustrator. De exemplu, puteți exporta un traseu pentru instrumentul Peniță şi îl puteți contura pentru a-l utiliza ca acoperire cu un traseu de tăiere Photoshop pe care îl tipăriți în Illustrator. Puteți utiliza această caracteristică pentru a alinia textul Illustrator sau obiectele cu trasee Photoshop.

1. Desenați şi salvați un traseu, sau convertiți o selecție existentă într-un traseu.
2. Selectați Fişier > Export > Trasee către Illustrator.
3. Selectați o locație pentru traseul exportat şi introduceți un nume de fişier. Asigurați-vă că ați selectat Traseu de lucru în meniul Traseu pentru a exporta traseul.
4. Faceți clic pe Salvare.
5. Deschideți fişierul în Adobe Illustrator. Puteți manipula traseul sau puteți utiliza traseul pentru a alinia obiectele Illustrator pe care le adăugați la fişier.

Rețineți că marcajele de decupaj din Adobe Ilustrator reflectă dimensiunile imaginii Photoshop. Poziția traseului în cadrul imaginii Photoshop este păstrată, cu condiția să nu ştergeți marcajele de decupaje sau să mutați traseul.

Legarea sau încorporarea unei imagini utilizând OLE (numai Windows)

Photoshop este un server OLE 2.0, ceea ce înseamnă că acceptă încorporarea sau legarea unei imagini într-o aplicație container OLE (de obicei un program de procesare a textelor sau de machetare a paginilor). De exemplu, puteți insera fişiere şi selecții Photoshop în alte aplicații OLE, cum ar fi Adobe PageMaker, Adobe FrameMaker şi Microsoft Word, utilizând copierea şi lipirea, sau alte metode.

- Legarea vă permite să plasați o legătură în fişierul container OLE care referă fişierul Photoshop de pe hard disc.
- Încorporarea vă permite să inserați fişierul Photoshop în fişierul container OLE.

  După ce imaginea se află în aplicația container, puteți să faceți dublu clic pe ea pentru editarea în Photoshop. Când închideți imaginea în Photoshop, aceasta este actualizată în aplicația container.

Legarea sau încorporarea unei selecții sau imagini într-o aplicație OLE.

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Copiați o selecție în Photoshop şi inserați-o în aplicația container OLE utilizând comanda Lipire specială. Pentru instrucțiuni suplimentare, consultați documentația aplicației de procesare a textelor sau de machetare a paginilor. Selecțiile lipite pot fi numai încorporate, nu şi legate.
- Utilizați comanda Inserare obiect a aplicației container OLE pentru a insera o nouă imagine Photoshop sau un fişier Photoshop existent ca obiect încorporat OLE sau legat OLE. Pentru instrucțiuni suplimentare, consultați documentația aplicației de procesare a textelor sau de machetare a paginilor.

Inserarea unui bitmap la rezoluția ecranului, nelegat, într-o aplicație OLE

❖ Cu ajutorul instrumentului Deplasare , trageți o selecție în aplicația container OLE. Când plasați un obiect, acesta este afişat ca bitmap cu 72 ppi, care nu poate fi actualizat automat în Photoshop.

Modificarea şi actualizarea unei imagini legate sau încorporate într-o aplicație OLE

1. Faceți dublu clic pe imaginea legată sau încorporată în aplicația de procesare a textelor sau machetare a paginilor pentru a porni Photoshop (dacă nu rulează deja) şi deschideți imaginea pentru editare.
2. Modificați imaginea după cum doriți.

3 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru imagini încorporate, închideţi fişierul sau selectaţi Fişier > Actualizare sau Fişier > Închidere şi revenire la *[nume aplicaţie]*.
- Pentru imaginile legate, salvaţi şi închideţi fişierul.

Notă: *Puteţi de asemenea să modificaţi fişierele legate fără a deschide mai întâi documentul container. Imaginea legată este actualizată data viitoare când deschideţi documentul în aplicaţia sa container OLE.*

Capitolul 16: Tipărirea

Tipărirea este procesul prin care trimiteţi imaginea la un dispozitiv de ieşire. Puteţi tipări pe hârtie sau film (pozitiv sau negativ), pe o placă de tipar, sau direct printr-o presă de tipar digitală. Înainte de a tipări, puteţi previzualiza imaginea integral color, utilizând opţiunile de gestionare a culorilor din caseta de dialog Tipărire.

Tipărirea din Photoshop

Despre tipărire

Indiferent dacă tipăriţi o imagine la imprimanta de birou sau o trimiteţi la o instalaţie prepress, câteva cunoştinţe de bază despre tipărire vor simplifica procesul şi vor asigura o imagine finală conform cerinţelor. Adobe® Photoshop® CS4 acceptă tipărirea documentelor mai mari de 30.000 de pixeli şi (numai în Mac OS) poate trimite 16 biţi pe canal către imprimante.

Tipurile de tipărire Pentru mulţi utilizatori Photoshop, tipărirea unui fişier înseamnă trimiterea imaginii la o imprimantă cu jet de cerneală. Photoshop poate trimite imaginea dvs. către o varietate de dispozitive pentru tipărirea directă pe hârtie sau convertirea la o imagine pozitivă sau negativă pe film. În ultimul caz, puteţi utiliza filmul pentru a crea o placă principală pentru tipărirea plăcii de contur de către o presă mecanică.

Tipurile de imagini Cele mai simple imagini, cum este grafica vectorială, utilizaţi numai o culoare într-o nuanţă de gri. O imagine mai complexă, cum este o fotografie, are diferite tonuri de culoare. Acest tip de imagine este cunoscut sub numele de *imagine cu tonuri continue*.

Reproducerea în semitonuri Pentru crearea impresiei de tonuri continue în imagini, imprimantele defalcă imaginile în puncte de raster. Pentru fotografiile tipărite cu o presă de tipar, acest proces se numeşte *reproducere în semitonuri*. Varierea dimensiunilor punctelor de raster dintr-un raster semiton conduce la iluzia optică a variaţiei griului sau culorii continue din imagine.

***Notă:** Chiar dacă imprimantele cu jet de cerneală utilizează de asemenea puncte de raster pentru a crea impresia tonurilor continue, punctele de raster ale acestora au dimensiuni uniforme şi sunt mult mai mici decât punctele de raster utilizate de majoritatea preselor de tipar.*

Separarea culorilor Ilustraţiile destinate reproducerii comerciale şi care conţin mai multe culori trebuie tipărite pe plăci de contur separate, câte una pentru fiecare culoare. Acest proces, denumit *separarea culorilor*, necesită în general utilizarea cernelurilor cyan, galbenă, magenta şi neagră (CMYK). În Photoshop, puteţi ajusta modul de generare a diferitelor plăci.

Gradul de detaliere Detaliile unei imagini tipărite depind de rezoluţia acesteia şi frecvenţa rasterului. Cu cât rezoluţia dispozitivului de ieşire este mai mare, cu atât puteţi utiliza o liniatură (linii per inci) mai fină (mai mare). Multe drivere de imprimantă cu jet de cerneală oferă setări de tipărire simplificate pentru calitate mai mare a tipăririi.

Despre tipărirea desktop

Cu excepţia cazului în care lucraţi într-o companie de tipărire comercială sau un birou de servicii, tipăriţi probabil imagini cu o imprimantă de birou, cum ar fi cu jet de cerneală, sublimarea vopselelor sau imprimantă laser, nu cu un imagesetter. Photoshop vă permite să controlaţi modul în care este tipărită imaginea.

Monitoarele afişează imaginile utilizând lumina, în timp ce imprimantele desktop reproduc imaginile utilizând cerneluri, vopsele sau pigmenţi. Din acest motiv, o imprimantă desktop nu poate reproduce toate culorile afişate pe un monitor. Totuşi, prin înglobarea anumitor proceduri (cum este un sistem de gestionare a culorilor) în fluxul dvs. de lucru, puteţi obţine rezultate previzibile la tipărirea imaginilor cu o imprimantă de birou. Reţineţi aceste indicaţii la lucrul cu o imagine pe care doriţi să o tipăriţi:

- Dacă imaginea este în modul RGB, nu convertiţi documentul la modul CMYK dacă tipăriţi cu o imprimantă desktop. Lucraţi integral în modul RGB. Ca regulă, imprimantele desktop sunt configurate pentru a accepta date RGB şi utilizează software-ul intern pentru conversia la CMYK. Dacă trimiteţi date CMYK, majoritatea imprimantelor desktop vor aplica încă o conversie, cu rezultate imprevizibile.
- Dacă doriţi să previzualizaţi o imagine aşa cum este tipărită cu orice dispozitiv pentru care deţineţi un profil, utilizaţi comanda Culori martor.
- Pentru a reproduce cu acurateţe culorile de pe ecran pe pagina tipărită, trebuie să înglobaţi gestionarea culorilor în fluxul dvs. de lucru. Lucraţi cu un monitor care este calibrat şi caracterizat. Trebuie să creaţi, de asemenea, un profil personalizat special pentru imprimanta şi hârtia pe care tipăriţi. Utilizarea profilului furnizat cu imprimanta (deşi conduce la rezultate mai bune decât dacă nu aţi utiliza niciun profil) poate conduce numai la rezultate mediocre.

Consultaţi şi

Clip video despre tipărirea fotografiilor

“Despre verificarea virtuală a culorilor” la pagina 145

“Despre profilurile de culoare” la pagina 150

Tipărirea imaginilor

Photoshop oferă următoarele comenzi pentru tipărire:

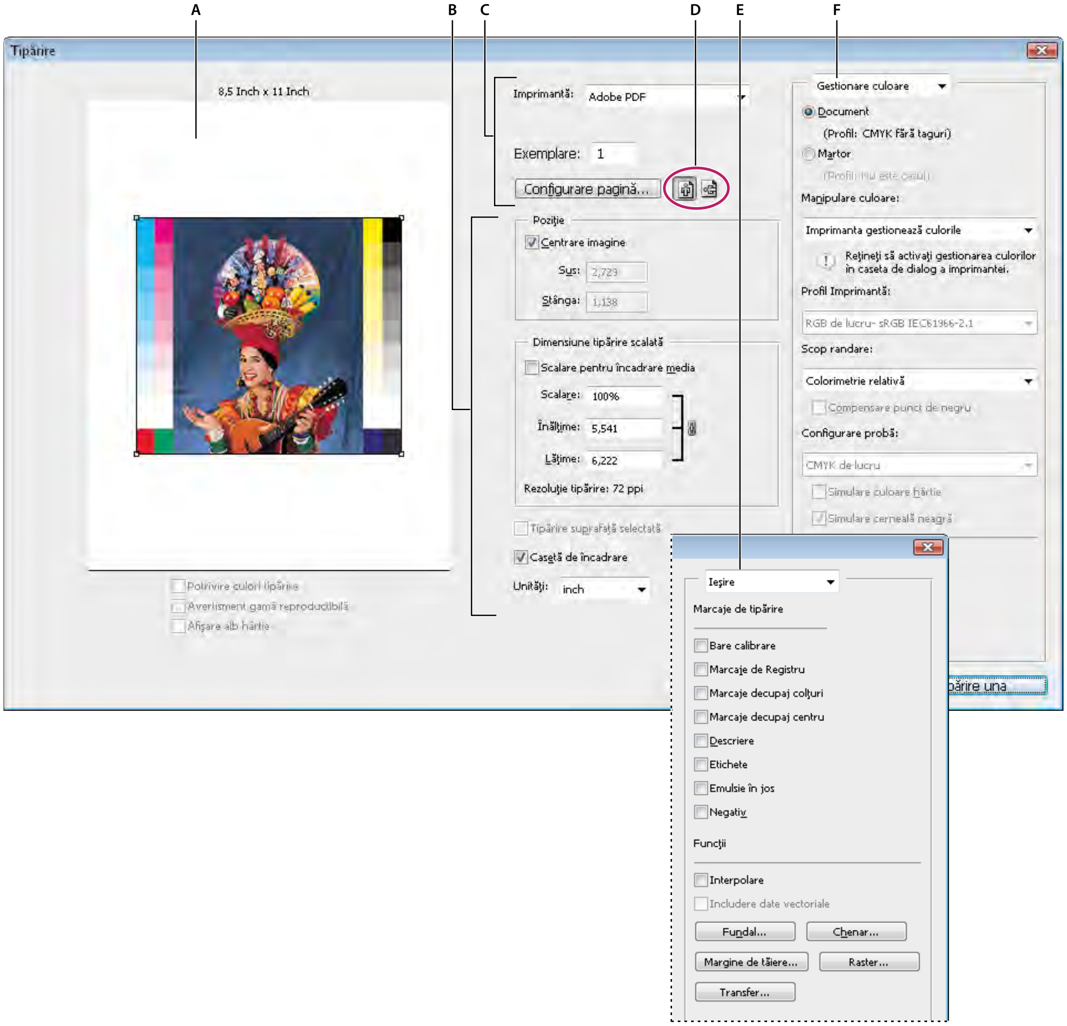
Configurare pagină Afişează opţiunile specifice pentru imprimantă, driverele de imprimantă şi sistemul de operare.

Tipărire Afişează caseta de dialog Tipărire, în care puteţi previzualiza documentul de tipărit şi puteţi selecta imprimanta, numărul de copii, opţiunile de ieşire şi opţiunile de gestionare a culorilor.

Tipărire o copie Tipăreşte o copie a fişierului, fără a afişa o casetă de dialog.

Setarea opţiunilor de tipărire Photoshop şi tipărirea

1 Selectaţi Fişier > Tipărire.



Imprimantă: Adobe PDF

Exemplare: 1

Poziţie

☑ Centrare imagine

Sus: 2,723

Stânga: 1,138

Dimensiune tipărire scalată

☐ Scalare pentru încadrare media

Scalare: 100%

Înălţime: 5,541

Lăţime: 6,222

Rezoluţie tipărire: 72 ppi

☐ Tipărire suprafaţă selectată

☑ Casetă de încadrare

Unităţi: inch

☐ Potrivire culori tipărire

☐ Avertisment gamă reproductibilă

☐ Afişare alb hârtie

Gestionare culoare

● Document

(Profil: CMYK fără taguri)

○ Martor

(Profil: nu este cazul)

Manipulare culoare: Imprimanta gestionează culorile

Reţineţi să activaţi gestionarea culorilor în caseta de dialog a imprimantei.

Profil imprimantă: RGB de lucru- sRGB IEC61966-2.1

Scop randare: Colorimetrie relativă

☐ Compensare punct de negru

Configurare probă: CMYK de lucru

☐ Simulare culoare hârtie

☑ Simulare cerneală neagră

Ieşire

Marcaje de tipărire

☐ Bare calibrare

☐ Marcaje de Registru

☐ Marcaje decupaj colţuri

☐ Marcaje decupaj centru

☐ Descriere

☐ Etichete

☐ Emulsie în jos

☐ Negativ

Funcţii

☐ Interpolare

☐ Includere date vectoriale

Caseta de dialog Tipărire
A. *Previzualizaţi documentul tipărit* ***B.*** *Poziţionaţi şi scalaţi imaginea* ***C.*** *Setaţi opţiunile pentru imprimantă şi documentul de tipărit*
D. *Setaţi orientarea hârtiei* ***E.*** *Specificaţi opţiunile de ieşire prepress* ***F.*** *Specificaţi opţiunile de gestionare a culorilor şi verificare*

Pentru un clip video referitor la tipărirea fotografiilor, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0015_ro.

2 Efectuaţi una sau mai multe dintre următoarele acţiuni:

- Utilizaţi meniul Imprimante pentru a selecta o imprimantă.
- Setaţi orientarea hârtiei ca portret sau peisaj.
- Selectaţi numărul de copii de tipărit.
- Ajustaţi poziţia şi scalaţi imaginea faţă de dimensiunea şi orientarea selectate ale hârtiei. Consultaţi “Poziţionarea şi scalarea imaginilor” la pagina 510.
- Setaţi opţiunile Ieşire şi Gestionare culori din meniul pop-up.

3 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a tipări imaginea, faceţi clic pe Tipărire.
- Pentru a închide caseta de dialog fără a salva opţiunile, faceţi clic pe Anulare.

- Pentru a păstra opţiunile şi a închide caseta de dialog, faceţi clic pe Finalizat.
- Pentru a tipări o copie a imaginii, ţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceţi clic pe Tipărire una.

***Notă:** Dacă este afişat un avertisment indicând că imaginea este mai mare decât zona tipăribilă a hârtiei, faceţi clic pe Anulare, selectaţi Fişier > Tipărire şi bifaţi caseta Scalare pentru încadrare media. Pentru a efectua modificări ale dimensiunii şi machetei hârtiei, faceţi clic pe Configurare pagină şi încercaţi să tipăriţi din nou fişierul.*

Setarea opţiunilor de configurare a paginii

1. Selectaţi Fişier > Configurare pagină sau faceţi clic pe opţiunea Configurare pagină în caseta de dialog Tipărire.
2. Setaţi dimensiunea hârtiei, sursa şi orientarea paginii după cum doriţi.

Opţiunile disponibile depind de imprimantă, driverele de imprimantă şi sistemul de operare.

***Notă:** Dacă doriţi să scalaţi imaginea tipărită, selectaţi Fişier > Tipărire şi utilizaţi opţiunile de scalare din caseta de dialog Tipărire, în locul casetei de dialog Configurare pagină. Caseta de dialog Tipărire este mai adecvată, deoarece vă oferă o previzualizare a imaginii scalate. De asemenea, nu trebuie să setaţi opţiuni de scalare în ambele casete de dialog Configurare pagină şi Tipărire. Aceasta înseamnă aplicarea scalării de două ori şi este posibil ca imaginea rezultată să nu fie tipărită la dimensiunea dorită.*

3. (Opţional) În caseta de dialog Tipărire, schimbaţi imprimanta selectată curent alegând o altă imprimantă din meniul pop-up Imprimantă.

Poziţionarea şi scalarea imaginilor

Puteţi ajusta poziţia şi scala unei imagini, utilizând opţiunile din caseta de dialog Tipărire. Chenarul umbrit de la marginea hârtiei reprezintă marginile hârtiei selectate; zona tipăribilă este albă.

Dimensiunea de bază a ieşirii unei imagini este determinată de setările pentru dimensiunea documentului din caseta de dialog Dimensiune imagine. Scalarea unei imagini în caseta de dialog Tipărire modifică numai dimensiunea şi rezoluţia imaginii tipărite. De exemplu, dacă scalaţi o imagine de 72 ppi la 50% în caseta de dialog Tipărire, imaginea va fi tipărită la 144 ppi; totuşi, setările pentru dimensiunea documentului din caseta de dialog Dimensiune imagine nu se vor modifica. Câmpul Rezoluţie tipărire de sub zona Dimensiune tipărire scalată afişează rezoluţia de tipărire la setarea curentă a scalării.

Multe drivere de imprimantă, cum ar fi AdobePS™ şi LaserWriter, oferă o opţiune de scalare în caseta de dialog Configurare pagină. Această scalare afectează tot ce se află în pagină, inclusiv dimensiunea tuturor marcajelor din pagină, cum ar fi cele de decupaj sau legendele, în timp ce procentajul de scalare oferit de comanda Tipărire afectează numai dimensiunea imaginii tipărite (nu şi dimensiunea marcajelor din pagină).

***Notă:** Este posibil ca în caseta de dialog Tipărire să nu fie reflectate corect valorile pentru Scalare, Înălţime şi Lăţime, dacă setaţi un procentaj de scalare în caseta de dialog Configurare pagină. Pentru a evita scalarea imprecisă, specificaţi scalarea utilizând caseta de dialog Tipărire în locul casetei de dialog Configurare pagină; nu introduceţi un procentaj de scalare în ambele casete de dialog.*

Consultaţi şi

Clip video despre tipărirea fotografiilor

“Despre dimensiunile în pixeli şi rezoluţie” la pagina 59

Repoziţionarea unei imagini pe hârtie

❖ Selectaţi Fişier > Tipărire şi efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a centra imaginea în zona tipăribilă, bifaţi Centrare imagine.

- Pentru a poziționa imaginea numeric, debifați Centrare imagine, apoi introduceți valori pentru Sus şi Stânga.
- Debifați Centrare imagine şi trageți imaginea în zona de previzualizare.

Scalarea dimensiunii de tipărire a unei imagini

❖ Selectați Fişier > Tipărire şi efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a încadra imaginea în zona tipăribilă a hârtiei selectate, faceți clic pe Scalare pentru încadrare media.
- Pentru a rescala imaginea numeric, debifați Scalare pentru încadrare media, apoi introduceți valori pentru Înălțime şi Lățime.
- Pentru a obține scala dorită, selectați Casetă de încadrare şi trageți un mâner de casetă de încadrare în zona de previzualizare.

Tipărirea parțială a imaginii

1. Utilizați instrumentul Cadru de selecție dreptunghi pentru a selecta porțiunea din imagine pe care doriți să o tipăriți.
2. Selectați Fişier > Tipărire, bifați Tipărire zonă selectată şi faceți clic pe Tipărire.

   ***Notă:** Dacă este afişat un avertisment indicând că imaginea este mai mare decât zona tipăribilă a hârtiei, faceți clic pe Anulare, selectați Fişier > Tipărire şi bifați caseta Scalare pentru încadrare media. Pentru a efectua modificări ale dimensiunii şi machetei hârtiei, faceți clic pe Configurare pagină şi încercați să tipăriți din nou fişierul.*

Tipărirea datelor vectoriale

Dacă o imagine include grafică vectorială, cum ar fi forme şi font, Photoshop poate trimite datele vectoriale la o imprimantă PostScript. Când optați pentru includerea datelor vectoriale, Photoshop trimite către imprimantă imagini separate pentru fiecare strat al fontului şi fiecare strat al formei vectoriale. Aceste imagini suplimentare sunt tipărite peste imaginea de bază şi tăiate utilizând conturul lor vectorial. Ca urmare, muchiile graficii vectoriale sunt tipărite la rezoluția maximă a imprimantei, chiar dacă pentru fiecare strat, conținutul este limitat la rezoluția fişierului de imagine.

1. Selectați Fişier > Tipărire.
2. Selectați Ieşire din meniul pop-up.
3. Selectați opțiunea Includere date vectoriale.
4. Faceți clic pe Tipărire.

***Notă:** Dacă este afişat un avertisment indicând că imaginea este mai mare decât zona tipăribilă a hârtiei, faceți clic pe Anulare, selectați Fişier > Tipărire şi bifați caseta Scalare pentru încadrare media. Pentru a efectua modificări ale dimensiunii şi machetei hârtiei, faceți clic pe Configurare pagină şi încercați să tipăriți din nou fişierul.*

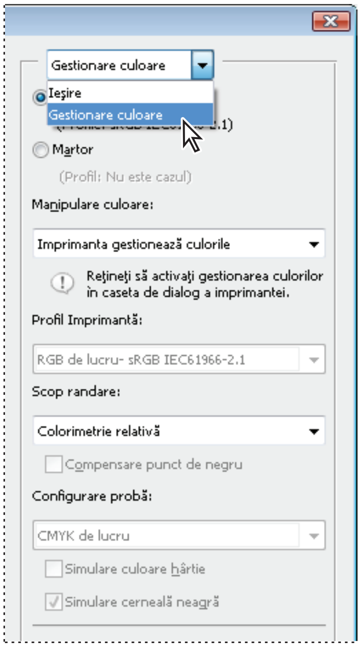
Tipărirea cu gestionarea culorilor

Stabilirea de către imprimantă a culorilor tipărite

Dacă nu dețineți un profil personalizat pentru imprimantă şi tipul hârtiei, puteți lăsa driverul imprimantei să efectueze conversia culorilor. Consultați “Determinarea de către imprimantă a culorilor la tipărire” la pagina 148.

1. Selectați Fişier > Tipărire.

2 Selectați Gestionare culori din meniul pop-up.



Gestionare culoare
Ieşire
Gestionare culoare
○ Martor
(Profil: Nu este cazul)
Manipulare culoare:
Imprimanta gestionează culorile
Rețineți să activați gestionarea culorilor în caseta de dialog a imprimantei.
Profil Imprimantă:
RGB de lucru- sRGB IEC61966-2.1
Scop randare:
Colorimetrie relativă
☐ Compensare punct de negru
Configurare probă:
CMYK de lucru
☐ Simulare culoare hârtie
☑ Simulare cerneală neagră

Selectați Gestionare culori pentru a afișa opțiunile pentru prepress și gestionarea culorilor

3 Selectați Document.

Profilul este afişat în paranteză pe aceeaşi linie.

4 Pentru Manipulare culoare, selectați Imprimanta gestionează culorile.

5 (Opțional) Selectați un scop de randare pentru conversia culorilor la spațiul de culoare destinație.

Majoritatea driverelor de imprimantă non-PostScript ignoră această opțiune şi utilizează scopul de randare Perceptual. (Pentru informații suplimentare, consultați “Despre scopurile de randare” la pagina 159.)

6 Accesați opțiunile de gestionare a culorilor pentru driverul imprimantei din a doua casetă de dialog, care este afişată automat după ce faceți clic pe Tipărire. În Windows, faceți clic pe Configurare pagină pentru a accesa opțiunile pentru driverul imprimantei. În Mac OS, utilizați meniul pop-up din a doua casetă de dialog de tipărire pentru a accesa opțiunile pentru driverul imprimantei.

7 Specificați setările de gestionare a culorilor pentru a permite driverului imprimantei să gestioneze culorile la tipărire.

Fiecare driver de imprimantă are alte opțiuni de gestionare a culorilor. Dacă nu ştiți cum să activați gestionarea culorilor, consultați documentația imprimantei.

8 Faceți clic pe Tipărire.

Notă: *Dacă este afişat un avertisment indicând că imaginea este mai mare decât zona tipăribilă a hârtiei şi nu doriți să depăşiți această zonă, faceți clic pe Anulare, selectați Fişier > Tipărire şi bifați caseta Scalare pentru încadrare media. Pentru a efectua modificări ale dimensiunii şi machetei hârtiei, faceți clic pe Configurare pagină şi încercați să tipăriți din nou fişierul.*

Stabilirea de către Photoshop a culorilor tipărite

Dacă deţineţi un profil personalizat pentru o anumită combinaţie de imprimantă, cerneală şi hârtie, gestionarea culorilor de către Photoshop poate conduce la rezultate mai bune decât gestionarea culorilor de către imprimantă. Consultaţi “Determinarea de către aplicaţie a culorilor la tipărire” la pagina 149.

1. Selectaţi Fişier > Tipărire.
2. Selectaţi Gestionare culori din meniul pop-up.
3. Pentru Manipulare culoare, selectaţi Photoshop gestionează culorile.
4. Pentru Profil Imprimantă, selectaţi profilul care se potriveşte cel mai bine dispozitivului de ieşire şi tipului de hârtie. În cazul în care există profiluri asociate imprimantei actuale, acestea sunt plasate în partea superioară a meniului, având profilul prestabilit selectat.

Cu cât profilul descrie mai precis comportamentul dispozitivului de ieşire şi condiţiile de tipărire (cum ar fi tipul hârtiei), cu atât sistemul de gestionare a culorilor poate translata mai precis valorile numerice ale culorilor reale dintr-un document. (Consultaţi “Obţinerea de profiluri personalizate pentru imprimantele desktop” la pagina 149.)

5. (Opţional) Setaţi oricare dintre următoarele opţiuni.

Scop randare Specifică modul în care aplicaţia Photoshop converteşte culorile la spaţiul de culoare destinaţie. (Consultaţi “Despre scopurile de randare” la pagina 159.)

Compensare punct de negru Păstrează detaliile de umbrire din imagine prin simularea întregii game dinamice a dispozitivului de ieşire.

Listare culori martor Opţiunea este activată când culorile sunt gestionate de Photoshop. Selectaţi pentru a vizualiza culorile imaginii din zona de previzualizare aşa cum vor fi tipărite în realitate.

Avertisment gamă reproductibilă Se activează când este selectată opţiunea Potrivire culori tipărire. Selectaţi această opţiune pentru a evidenţia culorile din imagine aflate în afara gamei reproductibile, stabilite de profilul selectat al imprimantei. O gamă reproductibilă reprezintă intervalul de culori pe care îl poate afişa sau tipări un sistem de culori. O culoare care poate fi afişată în RGB poate fi în afara gamei reproductibile pentru profilul curent al imprimantei.

Afişare hârtie albă Setează culoarea albă în previzualizarea culorii hârtiei din profilul selectat al imprimantei. Acest lucru duce la o previzualizare mai exactă a tipăririi, în cazul în care tipăriţi pe hârtie de un alb şters, cum ar fi hârtia de ziar sau hârtia cretată, aceste tipuri de hârtie având o nuanţă mai mult bej decât albă. Deoarece albul şi negrul complet creează un contrast, dacă există mai puţin alb pe hârtie, contrastul general al imaginii se va reduce. De asemenea, hârtia de un alb şters poate modifica aspectul culorilor din imagine, astfel încât galbenul tipărit pe hârtie bej poate apărea într-o nuanţă maronie.

6. Accesaţi opţiunile de gestionare a culorilor pentru driverul imprimantei din a doua casetă de dialog, care este afişată automat după ce faceţi clic pe Tipărire. În Windows, faceţi clic pe butonul Preferinţe pentru a accesa opţiunile pentru driverul imprimantei. În Mac OS, utilizaţi meniul pop-up din a doua casetă de dialog Tipărire pentru a accesa opţiunile pentru driverul imprimantei.
7. Dezactivaţi gestionarea culorilor pentru imprimantă, astfel încât setările pentru profilul imprimantei să nu suprascrie setările dvs. de profil.

Fiecare driver de imprimantă are alte opţiuni de gestionare a culorilor. Dacă nu ştiţi cum să dezactivaţi gestionarea culorilor, consultaţi documentaţia imprimantei.

8. Faceţi clic pe Tipărire.

***Notă:** Dacă este afişat un avertisment indicând că imaginea este mai mare decât zona tipăribilă a hârtiei, faceţi clic pe Anulare, selectaţi Fişier > Tipărire şi bifaţi caseta Scalare pentru încadrare media. Pentru a efectua modificări ale dimensiunii şi machetei hârtiei, faceţi clic pe Configurare pagină şi încercaţi să tipăriţi din nou fişierul.*

Tipărirea unui martor tipărit

Un *martor tipărit* (denumit uneori *tipărire de control* sau *listare martor*) este o simulare tipărită a rezultatului final la o presă de tipar. Un martor tipărit este produs pe un dispozitiv de ieşire care este mai puţin costisitor decât o presă de tipar. Unele imprimante cu jet de cerneală au rezoluția necesară pentru a produce imagini tipărite ieftine, care pot fi utilizate ca martori tipăriți.

1 Selectați Vizualizare > Configurare probă şi selectați condițiile de ieşire pe care doriți să le simulați. Pentru aceasta puteți utiliza o presetare sau puteți crea o configurare de probă personalizată. Consultați “Culori pentru verificare virtuală” la pagina 145.

Vizualizarea se modifică automat în funcţie de proba selectată, cu excepţia cazului în care selectaţi Personalizat. În acest caz este afişată caseta de dialog Personalizare condiții probă. Trebuie să salvaţi setările personalizate ale probei pentru ca acestea să fie afişate în meniul Presetare configurare probă al casetei de dialog Tipărire. Urmaţi instrucțiunile pentru a personaliza o probă.

2 După ce aţi selectat o probă, selectaţi Fişier > Tipărire.

3 Selectați Gestionare culori din meniul pop-up.

4 Selectați Probă.

Profilul afişat în paranteză trebuie să corespundă configurării probei selectate anterior.

5 Pentru Manipulare culoare, selectați Photoshop gestionează culorile.

6 Pentru Profil imprimantă, selectați profilul pentru dispozitivul de ieşire.

7 (Opţional) Setaţi oricare dintre următoarele opţiuni.

Configurare probă Această opţiune este disponibilă dacă aţi selectat Martor din zona Tipărire. Din meniul pop-up, selectaţi orice probă personalizată care există local pe disc.

Simulare culoare hârtie Simulează aspectul culorilor pe hârtia dispozitivului simulat. Utilizând această opțiune puteți obține cea mai precisă probă, dar opțiunea nu este disponibilă pentru toate profilurile.

Simulare cerneală neagră Simulează luminozitatea culorilor închise pentru dispozitivul simulat. Utilizând această opţiune puteţi obţine probe mai precise ale culorilor închise, dar opţiunea nu este disponibilă pentru toate profilurile.

8 Accesaţi opţiunile de gestionare a culorilor pentru driverul imprimantei din a doua casetă de dialog, care este afişată automat după ce faceţi clic pe Tipărire. În Windows, faceţi clic pe butonul Preferinţe pentru a accesa opţiunile pentru driverul imprimantei. În Mac OS, utilizaţi meniul pop-up din a doua casetă de dialog de tipărire pentru a accesa opţiunile pentru driverul imprimantei.

9 Dezactivați gestionarea culorilor pentru imprimantă, astfel încât setările pentru profilul imprimantei să nu suprascrie setările dvs. de profil.

Fiecare driver de imprimantă are alte opţiuni de gestionare a culorilor. Dacă nu ştiţi cum să dezactivaţi gestionarea culorilor, consultaţi documentaţia imprimantei.

10 Faceți clic pe Tipărire.

Notă: *Dacă este afişat un avertisment indicând că imaginea este mai mare decât zona tipăribilă a hârtiei, faceţi clic pe Anulare, selectaţi Fişier > Tipărire şi bifaţi caseta Scalare pentru încadrare media. Pentru a efectua modificări ale dimensiunii şi machetei hârtiei, faceţi clic pe Configurare pagină şi încercaţi să tipăriţi din nou fişierul.*

Tipărirea țintelor pentru crearea profilurilor personalizate

O *țintă* este un document utilizat la crearea unui profil personalizat. În general, un document țintă cu specimene este furnizat ca parte a unui pachet de software de gestionare a culorilor de la terți. Tipăriți acest document cu toate opțiunile de gestionare a culorilor dezactivate în Photoshop şi driverul imprimantei. Instrumentul de măsurare de la terț citeşte sau scanează ținta tipărită pentru a crea profilul personalizat.

1 Deschideți documentul țintă pentru culori în Photoshop.

2 Selectați Fişier > Tipărire.

3 Selectați Gestionare culori din meniul pop-up.

4 Selectați Document.

Profilul este afişat în paranteză pe aceeaşi linie.

5 Din meniul pop-up Manipulare culoare, selectați Fără gestionare culori.

La selectarea acestei opțiuni, Photoshop trimite numerele RGB în fişier către imprimantă fără conversie.

6 Accesați opțiunile de gestionare a culorilor pentru driverul imprimantei din a doua casetă de dialog, care este afişată automat după ce faceți clic pe Tipărire. În Windows, faceți clic pe butonul Preferințe pentru a accesa opțiunile pentru driverul imprimantei. În Mac OS, utilizați meniul pop-up din a doua casetă de dialog de tipărire pentru a accesa opțiunile pentru driverul imprimantei.

7 Dezactivați gestionarea culorilor pentru imprimantă, astfel încât setările pentru profilul imprimantei să nu suprascrie setările dvs. de profil.

Fiecare driver de imprimantă are alte opțiuni de gestionare a culorilor. Dacă nu ştiți cum să dezactivați gestionarea culorilor, consultați documentația imprimantei.

8 Faceți clic pe Tipărire.

***Notă:** Dacă este afişat un avertisment indicând că imaginea este mai mare decât zona tipăribilă a hârtiei, faceți clic pe Anulare, selectați Fişier > Tipărire şi bifați caseta Scalare pentru încadrare media. Pentru a efectua modificări ale dimensiunii şi machetei hârtiei, faceți clic pe Configurare pagină şi încercați să tipăriți din nou fişierul.*

Tipărirea imaginilor cu o presă de tipar comercială

Pregătirea imaginilor pentru tipar

Din Photoshop puteți pregăti fişierele imagine pentru litografia offset, tipărirea digitală, gravură şi alte procese de tipărire comercială.

În general, fluxul dvs. de lucru depinde de capacitatea instalației prepress. Înainte de a începe un flux de lucru pentru tipărirea comercială, contactați personalul de la prepress pentru a afla cerințele acestuia. De exemplu, este posibil să vă solicite să nu convertiți deloc la CMYK, deoarece este posibil să utilizeze setări prepress specifice. Iată câteva scenarii posibile pentru pregătirea fişierelor imagine pentru obținerea de rezultate previzibile la tipărire:

- Lucrați integral în modul RGB şi asigurați-vă că fişierul de imagine are taguri cu profilul de spațiu de lucru RGB. Dacă personalul de la tipărire sau prepress utilizează un sistem de gestionare a culorilor, ar trebui să poată utiliza profilul fişierului dvs. pentru o conversie precisă la CMYK înainte de producerea filmului şi plăcilor de tipar.

- Lucraţi în modul RGB până terminaţi de editat imaginea. Apoi convertiţi imaginea la modul CMYK şi efectuaţi ajustările de culoare şi ton suplimentare. Verificaţi mai ales tonurile luminoase şi umbrele din imagine. Utilizaţi straturile de ajustare Niveluri, Curbe sau Nuanţă/Saturaţie pentru a efectua corecţii. Aceste ajustări trebuie să fie minore. Aplatizaţi fişierul dacă este necesar, apoi trimiteţi fişierul CMYK către imprimanta profesională.
- Plasaţi imaginea RGB sau CMYK în Adobe InDesign sau Adobe Illustrator. În general, majoritatea imaginilor tipărite cu o presă comercială nu sunt tipărite direct din Photoshop, ci dintr-un program de machetare a paginilor, cum ar fi Adobe InDesign, sau un program pentru ilustraţii, ca Adobe Illustrator. Pentru mai multe informaţii privind importul fişierelor Photoshop în Adobe InDesign sau Adobe Illustrator, consultaţi Asistenţa Adobe InDesign sau Asistenţa Adobe Illustrator.

  Iată câteva elemente de reţinut la lucrul cu o imagine destinată tipăririi comerciale:

- În cazul în care cunoaşteţi caracteristicile presei, puteţi specifica ieşirea pentru tonurile luminoase şi umbre, pentru păstrarea anumitor detalii.
- Dacă utilizaţi o imprimantă desktop pentru a previzualiza aspectul piesei tipărite finale, reţineţi că o imprimantă desktop nu poate replica fidel ieşirea unei prese de tipar comerciale. O probă de culoare profesională oferă o previzualizare mai exactă a piesei tipărite finale.
- Dacă deţineţi un profil dintr-o presă comercială, puteţi să-l selectaţi cu comanda Configurare probă şi apoi puteţi vizualiza o probă de verificare virtuală utilizând comanda Verificare culori. Utilizaţi această metodă pentru a previzualiza piesa tipărită finală pe monitor.

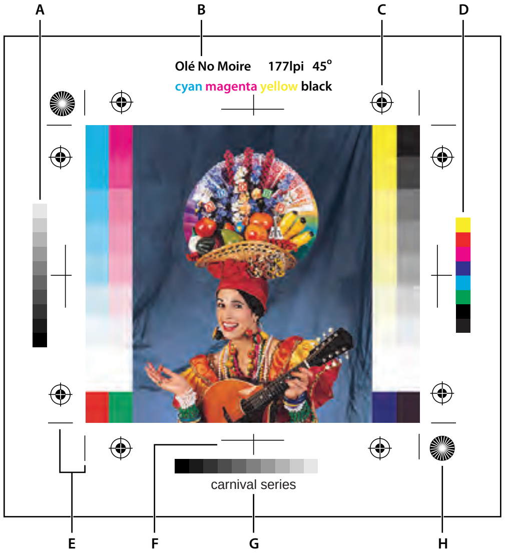
  ***Notă:** Pentru unele imprimante este posibil să fie preferabilă primirea documentelor în formatul PDF, mai ales dacă documentele trebuie să fie conforme cu standardele PDF/X. Consultaţi "Salvarea unui fişier în formatul Photoshop PDF" la pagina 477.*

Consultaţi şi

"Culori pentru verificare virtuală" la pagina 145

Setarea opţiunilor de ieşire

Dacă pregătiţi imaginile pentru tipărire comercială direct din Photoshop, puteţi selecta şi previzualiza o varietate de marcaje pentru pagină şi alte opţiuni de ieşire, utilizând comanda Tipărire. În general, aceste opţiuni de ieşire trebuie specificate numai de către profesioniştii din prepress sau de persoane cu cunoştinţe aprofundate privind procesul de tipărire comercială.



Marcajele din pagină
***A.** Bară pentru tentă degrade **B.** Etichetă **C.** Repere de înregistrare **D.** Bară de culoare progresivă **E.** Marcaj pentru tăierea colțului **F.** Marcaj pentru tăiere la centru **G.** Descriere **H.** Țintă stea*

1 Selectați Fișier > Tipărire.

2 Selectați Ieșire din meniul pop-up.

3 Setați una sau mai multe dintre următoarele opțiuni:

Bare de calibrare Tipărește tonuri de gri în 11 pași, o tranziție de densitate de la 0 la 100% în incrementări de 10%. Cu separația de culoare CMYK, la stânga fiecărei plăci CMYK este tipărită o bară pentru tentă de degrade, iar la dreapta o bară de culoare progresivă.

***Notă:** Barele de calibrare, marcajele de înregistrare, marcajele de decupare și etichetele sunt tipărite numai dacă hârtia este mai mare decât imaginea tipărită.*

Repere de înregistrare Tipărește marcaje de înregistrare pe imagine (inclusiv ținte și ținte stea). Aceste marcaje sunt utilizate în principal pentru alinierea separațiilor de culoare.

Marcaje tăiere colțuri Tipărește marcaje de tăiere în locurile unde trebuie tăiată pagina. Puteți tipări marcaje de tăiere în colțuri. Pe imprimantele PostScript, selectați această opțiune pentru a tipări de asemenea ținte stea.

Marcaje tăiere centru Tipărește marcaje de tăiere în locurile unde trebuie tăiată pagina. Puteți tipări marcaje de tăiere în centrul fiecărei muchii.

Descriere Tipărește orice text de descriere introdus în caseta de dialog Informații fișier, de până la 300 de caractere. Textul descriptiv este întotdeauna tipărit cu font simplu Helvetica de 9 puncte.

Etichete Tipărește numele fișierului deasupra imaginii. Dacă se tipăresc separații, numele separației este tipărit ca parte din etichetă.

Emulsie în jos Permite citirea fontului când emulsia este în jos — adică atunci când stratul fotosensibil al unui film sau al unei hârtii fotografice este pe partea cealaltă. În mod normal, imaginile tipărite pe hârtie sunt tipărite cu emulsia în sus, iar fontul poate fi citit când stratul fotosensibil este cu fața la dvs. Imaginile tipărite pe film sunt deseori tipărite cu emulsia în jos.

Negativ Tipărește o versiune invertită a întregii ieșiri, inclusiv toate măștile și culorile de fundal. Spre deosebire de comanda Invertire din meniul Imagine, opțiunea Negativ convertește ieșirea, nu imaginea de pe ecran, la un negativ. Dacă tipăriți separații direct pe film, probabil doriți un negativ, deși în multe țări pozitivele filmelor sunt deseori întâlnite. Consultaţi tipografia pentru a stabili care dintre versiuni este necesară. Pentru a stabili faţa cu emulsia, examinaţi filmul în lumină puternică după ce a fost developat. Faţa mată este cea cu emulsie; strălucitoare este baza. Verificaţi dacă tipografia doreşte un film cu emulsie pozitivă în sus, emulsie negativă în sus, emulsie pozitivă în jos sau emulsie negativă în jos.

Fundal Selectează o culoare de fundal de tipărit în pagină în afara zonei de imagine. De exemplu, un fundal negru sau colorat poate fi optim pentru diapozitivele tipărite pe un înregistrator de film. Pentru a utiliza această opţiune, faceţi clic pe Fundal, apoi selectaţi o culoare din instrumentul Alegere culoare. Aceasta este numai o opţiune de tipărire; nu afectează imaginea în sine.

Chenar Tipăreşte un chenar negru în jurul unei imagini. Introduceţi un număr şi selectaţi o valoare de unitate pentru a specifica lăţimea chenarului.

Margine de tăiere Tipăreşte marcaje de decupare înăuntrul nu în afara imaginii. Utilizaţi această opţiune pentru a tăia imaginea din grafică. Introduceţi un număr şi selectaţi o valoare de unitate pentru a specifica lăţimea marginii de tăiere.

Raster Setează frecvenţa rasterului şi forma punctului de raster pentru fiecare raster utilizat în procesul de tipărire (pentru imprimantele PostScript).

Transfer Ajustează funcţiile de transfer, se utilizează în mod tradiţional pentru compensarea punctelor de raster sau a reducerii punctelor de raster când o imagine este transferată pe film. Această opţiune este recunoscută numai când tipăriţi la o imprimantă PostScript. În general, este indicată ajustarea pentru compensarea punctelor de raster utilizând setările din caseta de dialog Configurare CMYK. Funcţiile de transfer sunt utile, totuşi, la compensarea unui dispozitiv de ieşire prost calibrat.

Interpolare Reduce aspectul neregulat al unei imagini cu rezoluţie scăzută prin reeşantionare automată în timpul tipăririi (pentru imprimantele PostScript). Reeşantionarea poate reduce claritatea calităţii imaginii.

Trimitere date pe 16 biţi (numai în Mac OS) Trimite date pe 16 biţi pe canal spre imprimantă.

Pentru informaţii despre Includere date vectoriale, consultaţi “Tipărirea datelor vectoriale” la pagina 511.

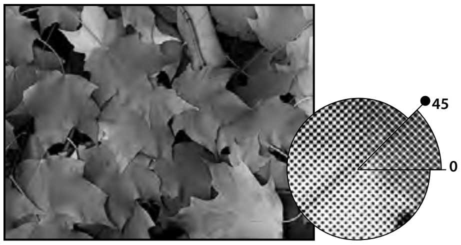
Consultaţi şi

“Re-eşantionarea” la pagina 62

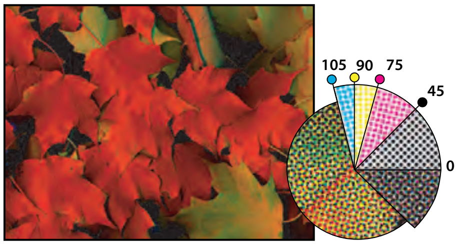
Selectarea atributelor rasterului semiton

Atributele rasterului semiton includ frecvenţa rasterului şi dimensiunea punctului de raster pentru fiecare raster utilizat în procesul de tipărire. Pentru separările de culori, persoana de la prepress trebuie să specifice un unghi pentru fiecare din rasterele de culoare. Setaţi rasterele la diferite unghiuri pentru a vă asigura că punctele de raster plasate în cele patru rastere se amestecă într-o culoare continuă şi nu produc tipare moiré.

Rasterele cu semitonuri constau în puncte care controlează cantitatea de cerneală depusă la o anumită locaţie de pe presă. Prin varierea dimensiunii şi densităţii acestora, se creează iluzia de variaţii ale tonului de gri sau culorii continue. Pentru o imagine color de proces, sunt utilizate patru rastere cu semitonuri: cyan, magenta, galben şi negru — câte unul pentru fiecare cerneală utilizată în procesul de tipărire.



Raster semiton cu cerneală neagră



Rasterele cu semitonuri cu cerneală de proces la diferite unghiuri ale rasterului; punctele de raster înregistrate corect formează rozete.

În producţia de tipărire tradiţională, un semiton este produs prin plasarea unui raster semiton între un film şi imagine, şi apoi prin expunerea filmului. În Photoshop, specificaţi atributele rasterului semiton chiar înainte de producerea ieşirii pe film sau hârtie. Pentru rezultate optime, dispozitivul dvs. de ieşire (de exemplu un imagesetter PostScript) trebuie setat la limita de densitate corectă, iar procesorul dvs. trebuie calibrat corespunzător; în caz contrar, rezultatele pot fi imprevizibile.

Înainte de crearea rasterelor semiton, consultaţi tipografia în ceea ce priveşte frecvenţa, unghiul şi setările preferate pentru punctele de raster. (Utilizaţi setările prestabilite pentru unghi, cu excepţia cazului în care tipografia specifică modificări.)

Definirea atributelor unui raster semiton

1 Selectaţi Fişier > Tipărire.

2 Selectaţi Ieşire din meniul pop-up, apoi faceţi clic pe Raster.

3 În caseta de dialog Raster semiton, indicaţi dacă doriţi generarea propriilor setări de raster:

- Debifaţi Utilizare rastere prestabilite imprimantă pentru a selecta propriile setări pentru raster.
- Bifaţi Utilizare rastere prestabilite imprimantă pentru a utiliza rasterul semiton încorporat în imprimantă. Photoshop ignoră apoi specificaţiile din caseta de dialog Rastere cu semitonuri la generarea rasterelor cu semitonuri.

4 Pentru un semiton în tonuri de gri, introduceţi o frecvenţă a rasterului de la 1 la 999.999 şi selectaţi o unitate de măsură. Introduceţi un unghi al rasterului de la –180 la +180 grade.

5 Pentru o separaţie de culoare, selectaţi una dintre următoarele opţiuni:

- Pentru ca Photoshop să stabilească şi să introducă frecvenţele şi unghiurile optime pentru fiecare raster, faceţi clic pe Auto. În caseta de dialog Rastere automate, introduceţi rezoluţia dispozitivului de ieşire şi frecvenţa rasterului pe care intenţionaţi să o utilizaţi şi faceţi clic pe OK. Photoshop introduce valori în caseta de dialog Raster semiton. Modificarea acestor valori poate conduce la tipare moiré.

- Dacă utilizaţi o imprimantă PostScript de nivel 2 (sau superior) sau un imagesetter echipat cu un controler Emerald, asiguraţi-vă că este bifată opţiunea Utilizare rastere precise în caseta de dialog Rastere automate (sau în caseta de dialog Raster semiton, dacă introduceţi valorile manual). Opţiunea Utilizare rastere precise permite programului să acceseze unghiurile şi frecvenţele rasterului semiton corecte pentru ieşiri cu rezoluţie ridicată. Dacă dispozitivul dvs. de ieşire nu este o imprimantă PostScript de nivelul 2 (sau superior) sau nu este echipat cu un controler Emerald, această opţiune nu are niciun efect.

***Notă:** Unele imprimante PostScript de nivel 3 vor ignora setarea Rastere precise dacă frecvenţa rasterului este setată la o valoare prea mică (după cum este stabilit de imprimantă).*

6 Pentru Formă, selectaţi forma de punct de raster dorită. Dacă doriţi ca toate cele patru rastere să utilizeze aceeaşi formă a punctului de raster, selectaţi opţiunea Utilizare aceeaşi formă pentru toate cernelurile.

Selectarea opţiunii Personalizat din meniul Formă conduce la afişarea casetei de dialog Funcţie spot personalizat. Puteţi defini propriile forme ale punctelor de raster, prin introducerea comenzilor PostScript — utile pentru tipărirea cu algoritmi non-standard pentru semitonuri. Pentru informaţii privind comenzile limbajului PostScript, consultaţi documentaţia *PostScript Language Reference* (Referinţe pentru limbajul PostScript) publicată de Addison-Wesley, sau consultaţi producătorul dispozitivului imagesetter.

Pentru o ieşire optimă pe o imprimantă PostScript, rezoluţia imaginii trebuie să fie de 1,5 - 2 ori mai mare decât frecvenţa rasterului semiton. Dacă rezoluţia este de peste 2,5 ori mai mare decât frecvenţa ecranului, este afişat un mesaj de alertare. Dacă tipăriţi grafică vectorială sau tipăriţi pe o imprimantă non-PostScript, consultaţi documentaţia imprimantei pentru identificarea rezoluţiilor optime de utilizat pentru imagini.

7 Faceţi clic pe OK.

Consultaţi şi

"Despre dimensiunile în pixeli şi rezoluţie" la pagina 59

Clip video despre tipărirea fotografiilor

Salvarea sau încărcarea setărilor rasterului semiton

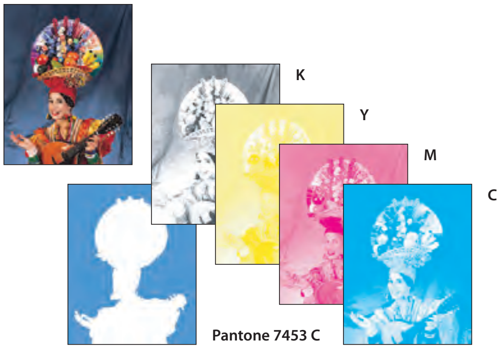
❖ În caseta de dialog Raster semiton, efectuaţi una dintre următoarele operaţii:

- Pentru a salva setările, faceţi clic pe Salvare. Selectaţi o locaţie pentru setările salvate, introduceţi un nume de fişier şi faceţi clic pe Salvare.
- Pentru a încărca setările, faceţi clic pe Încărcare. Localizaţi şi selectaţi setările, apoi faceţi clic pe Încărcare.

Tipărirea separaţiilor din Photoshop

La pregătirea imaginilor pentru prepress şi lucrul cu imagini CMYK sau imagini cu culori spot, puteţi tipări fiecare canal de culoare ca pagină separată.

***Notă:** Separările din CMYK, Duotone, sau documentele multi-canal tipărite pe imprimante non-Postscript pot să nu coincidă cu cele tipărite pe imprimante Postscript.*



Fiecare canal de culoare tipărit ca pagină separată.

***Notă:** Dacă tipăriţi o imagine dintr-o altă aplicaţie şi doriţi să tipăriţi canalele spot pe plăci de culoare spot, trebuie mai întâi să salvaţi fişierul în formatul DCS 2.0. DCS 2.0 păstrează canalele spot. Acest format este acceptat de aplicaţii cum ar fi Adobe InDesign şi QuarkXPress.*

1. Asiguraţi-vă că documentul este în modul Culoare CMYK sau Multicanal, apoi selectaţi Fişier > Tipărire.
2. Selectaţi opţiunea Separaţii din meniul derulant Manipulare culoare.

***Notă:** În funcţie de imprimanta desemnată şi de driverele imprimantei de pe calculator, aceste opţiuni pot fi afişate şi în a doua casetă de dialog Tipărire (pentru setarea opţiunilor imprimantei). În Windows, faceţi clic pe butonul Proprietăţi pentru a accesa opţiunile pentru driverul imprimantei; în Mac OS, utilizaţi meniul pop-up din a doua casetă de dialog Tipărire afişată.*

3. Faceţi clic pe Tipărire. Separaţiile sunt tipărite pentru fiecare dintre culorile din imagine.

Consultaţi şi

"Salvarea unui fişier în format Photoshop EPS" la pagina 487

Clip video despre tipărirea fotografiilor

Pregătirea unei imagini cu canale spot pentru tipărirea dintr-o altă aplicaţie

1. Dacă imaginea este o bicromie, convertiţi-o la modul color Multicanal.
2. Salvaţi imaginea în formatul DCS 2.0.
3. În caseta de dialog Format DCS 2.0, debifaţi opţiunile Includere raster semiton şi Includere funcţie de transfer.
4. Deschideţi sau importaţi imaginea în Photoshop şi setaţi unghiurile rasterului. Asiguraţi-vă că aţi comunicat către imprimantă culoarea spot dorită pentru fiecare dintre plăcile de culoare.

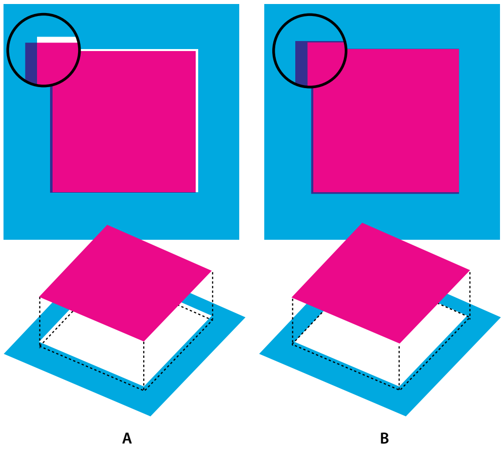
***Notă:** Puteţi plasa un fişier PSD care conţine culori spot direct în Illustrator sau InDesign, fără pregătire specială.*

Consultaţi şi

"Salvarea unui fişier în format Photoshop EPS" la pagina 487

Crearea unei acoperiri cu culoare

O *acoperire* este o suprapunere care previne hiatusurile mici din imaginea tipărită cauzate de o uşoară înregistrare incorectă la presă. Contactaţi furnizorul de servicii înainte de a efectua orice acoperire. În majoritatea cazurilor, tipografia stabileşte dacă este necesară acoperirea. Dacă da, personalul tipografiei vă va indica valorile care trebuie introduse în caseta de dialog Tipărire.



Acoperirea pentru corectarea alinierii incorecte
***A.** Înregistrarea incorectă fără acoperire* ***B.** Înregistrarea incorectă cu acoperire*

Acoperirea este destinată corectării alinierii incorecte a culorilor solide. În general, nu sunt necesare acoperiri pentru imaginile cu tonuri continue cum sunt fotografiile. Acoperirea excesivă poate produce un efect de conturare. Este posibil ca aceste probleme să nu fie vizibile pe ecran şi să apară numai la tipărire. Photoshop utilizează reguli standard pentru acoperire:

- Toate culorile se întind sub negru.
- Culorile mai deschise se întind sub cele mai închise.
- Galbenul se întinde sub cyan, magenta şi negru.
- Culoarea cyan şi magenta pure se întind egal una sub cealaltă.

1 Salvaţi o versiune a fişierului în modul RGB, în cazul în care doriţi să reconvertiţi imaginea mai târziu. Apoi selectaţi Imagine > Mod > Culoare CMYK pentru a converti imaginea la modul CMYK.

2 Selectaţi Imagine > Acoperire.

3 Pentru Lăţime, introduceţi valoarea de acoperire furnizată de tipografie. Apoi selectaţi unitatea de măsură şi faceţi clic pe OK. Consultaţi tipografia pentru a stabili cât de mare este înregistrarea incorectă aşteptată.

Stabilirea rezoluţiei de scanare pentru tipărire

Puteţi utiliza un număr de tehnici pentru a stabili rezoluţia la care trebuie scanată o fotografie. Dacă scanaţi fotografii care vor fi tipărite şi ştiţi exact dimensiunea şi frecvenţa rasterului de tipărire, puteţi utiliza următoarele tehnici pentru a stabili rezoluţia de scanare. Deseori este mai uşor să scanaţi la rezoluţia optică maximă a sistemului şi apoi să redimensionaţi imaginea în Photoshop.

Estimarea rezoluţiei de scanare

Puteţi stabili rezoluţia pentru scanare utilizând dimensiunile originală şi finală ale imaginii, precum şi rezoluţia dispozitivului de ieşire. Rezoluţia de scanare se traduce în rezoluţia imaginii când deschideţi imaginea scanată în Photoshop.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru imprimantele laser şi dispozitivele imagesetter, multiplicaţi frecvenţa rasterului imprimantei cu 2. Pentru a stabili frecvenţa de raster a imprimantei, verificaţi documentaţia imprimantei sau consultaţi furnizorul dvs. de servicii.

- Pentru imprimantele cu jet de cerneală, consultaţi documentaţia imprimantei pentru rezoluţia optimă. Multe imprimante cu sublimarea vopselelor şi dispozitive care tipăresc direct pe hârtie fotografică au o rezoluţie optimă de 300 - 400 dpi.

2 Stabiliţi raportul dintre dimensiunile finale ale imaginii şi cele iniţiale. De exemplu, raportul dintre o imagine finală de 6 pe 9 inci şi o imagine iniţială de 2 pe 3 inci este de 3:1.

3 Înmulţiţi rezultatul pasului 1 cu rezultatul pasului 2.

De exemplu, să presupunem că tipăriţi cu un imagesetter cu o frecvenţă a rasterului de 85 lpi şi raportul imaginii finale la cea originală este 3:1. Mai întâi înmulţiţi 85 (frecvenţa rasterului) cu 2 şi obţineţi 170. Apoi înmulţiţi 170 cu 3 şi obţineţi o rezoluţie de scanare de 510 ppi. Dacă tipăriţi cu o imprimantă cu jet de cerneală cu o rezoluţie optimă de 300 dpi, înmulţiţi 300 cu 3 pentru a obţine o rezoluţie de scanare de 900.

***Notă:** Diferite proceduri pentru separaţia de culoare pot necesita diferite rapoarte între rezoluţia imaginii şi frecvenţa rasterului. Este o idee bună să consultaţi furnizorul de servicii sau tipografia înainte de scanarea imaginii.*

Calcularea dimensiunii fişierului înainte de scanarea unei imagini

Puteţi crea un fişier fictiv pentru a estima dimensiunea fişierului necesară pentru ieşirea finală a scanării.

1 În Photoshop, selectaţi Fişier > Nou.

2 Introduceţi lăţimea, înălţimea şi rezoluţia imaginii tipărite finale. Rezoluţia trebuie să fie de 1,5 - 2 ori mai mare decât frecvenţa rasterului utilizat pentru tipărire. Asiguraţi-vă că aţi selectat modul în care doriţi să scanaţi. Caseta de dialog Nou afişează dimensiunea fişierului.

De exemplu, să presupunem că doriţi ca imaginea finală să aibă 4 inci lăţime pe 5 inci înălţime. Doriţi să o tipăriţi cu un raster de 150 de linii utilizând un raport de 2:1, aşadar setaţi rezoluţia la 300. Dimensiunea fişierului rezultat este de 5,15 MB.

Pentru a estima scanarea, introduceţi dimensiunea fişierului rezultat în setările scanerului. Nu vă preocupaţi de rezoluţie sau dimensiunile imaginii. După ce aţi scanat imaginea şi aţi importat-o în Photoshop, utilizaţi comanda Dimensiune imagine (cu opţiunea Re-eşantionare imagine debifată) pentru a introduce lăţimea şi înălţimea corectă ale imaginii.

Tipărirea bicromiilor

Despre imaginile bicrome

Puteţi crea monocromii, bicromii, tricromii şi cvadricromii în Photoshop. Monocromiile sunt imagini în tonuri de gri, tipărite cu o singură cerneală, diferită de negru. Bicromiile, tricromiile şi cvadricromiile sunt imagini în tonuri de gri tipărite cu două, trei şi patru cerneluri. În aceste imagini, sunt utilizate cernelurile colorate şi nu diferite umbre de gri pentru a reproduce nuanţe de gri cu tente. În cadrul acestei discuţii, *bicromia* se referă la monocromii, tricromii şi cvadricromii, precum şi la bicromii.

Bicromiile cresc intervalul tonal al unei imagini în tonuri de gri. Chiar dacă reproducerea tonurilor de gri poate afişa până la 256 de niveluri de gri, o presă de tipar poate reproduce numai aproximativ 50 de niveluri de gri per cerneală. Din această cauză, o imagine în tonuri de gri tipărită numai cu cerneală neagră poate apărea semnificativ mai granulată decât aceeaşi imagine tipărită cu două, trei sau patru cerneluri, fiecare cerneală individuală reproducând până la 50 de niveluri de gri.

Uneori bicromiile sunt tipărite utilizând o cerneală neagră şi o cerneală gri — negrul pentru umbre şi griul pentru tonurile medii şi luminoase. Mai frecvent, bicromiile sunt tipărite utilizând o cerneală color pentru culoarea pentru tonurile luminoase. Această tehnică produce o imagine cu o uşoară tentă şi creşte semnificativ intervalul dinamic al imaginii. Bicromiile sunt ideale pentru operaţiile de tipărire în două culori cu o culoare spot (cum ar fi o culoare PANTONE) utilizată pentru accent.

Deoarece bicromiile utilizează diferite cerneluri colorate pentru a reproduce diferite niveluri de gri, sunt tratate în Photoshop ca imagini în tonuri de gri cu canal unic, pe 8 biţi. În modul Bicromie, nu aveţi acces direct la canalele de imagine individuale (ca în modurile RGB, CMYK şi Lab). În schimb, manipulaţi canalele prin curbele din caseta de dialog Opţiuni bicromie.

Conversia unei imagini la bicromie

1. Convertiţi imaginea la tonuri de gri prin selectarea opţiunii Imagine > Mod > Tonuri de gri. Numai imaginile în tonuri de gri pe 8 biţi pot fi convertite la bicromii.
2. Selectaţi Imagine > Mod > Bicromie.
3. În caseta de dialog Opţiuni bicromie, selectaţi Previzualizare pentru a previzualiza imaginea.
4. Pentru opţiunea Font, selectaţi Monocromie, Bicromie, Tricromie sau Cvadricromie.
5. Faceţi clic pe caseta pentru culoare (pătratul plin) pentru a deschide selectorul de culori, apoi faceţi clic pe butonul Biblioteci de culori şi selectaţi o mostră de cerneală şi o culoare din caseta de dialog.

***Notă:** Pentru a produce culori saturate în întregime, specificaţi cernelurile în ordine descrescătoare — cu cea mai închisă în partea de sus şi cea mai deschisă în partea de jos.*

6. Faceţi clic pe caseta pentru curbă din dreptul casetei pentru cerneala color şi ajustaţi curba bicromiei pentru fiecare culoare de cerneală.
7. Setaţi culorile de supratipărire, dacă este necesar.
8. Faceţi clic pe OK.

Pentru a aplica un efect de bicromie numai la o porţiune din imagine, convertiţi imaginea bicromă la modul Multicanal — acesta converteşte curbele bicromiilor la canale spot. Puteţi şterge apoi o parte din canalul spot pentru zonele pe care doriţi să le tipăriţi în tonuri de gri standard.

Consultaţi şi

“Despre culorile spot” la pagina 526

Modificarea curbei bicromiei pentru o cerneală dată

Într-o imagine bicromă, fiecare cerneală are o curbă separată care specifică modul de distribuţie a culorii între umbre şi tonurile luminoase. Această curbă mapează fiecare valoare a tonurilor de gri pentru un procentaj de cerneală specific.

1. Pentru a previzualiza orice ajustare, selectaţi opţiunea Previzualizare din caseta de dialog Opţiuni bicromii.
2. Faceţi clic pe caseta pentru curbă din dreptul casetei de culoare pentru cerneală.

Curba bicromiei prestabilită, o linie diagonală dreaptă, indică faptul că valorile tonurilor de gri din imaginea originală se mapează la un procentaj egal de cerneală. La această setare, un pixel din tonurile medii 50% este randat cu 50% tentă de cerneală, o umbră de 100% este randată 100% color ş.a.m.d.

3 Ajustaţi curba bicromiei pentru fiecare cerneală, trăgând un punct de pe grafic sau introducând valori pentru diferitele procentaje de cerneală.

- În graficul curbei, axele orizontale se deplasează de la tonurile luminoase (din stânga) la umbre (în dreapta). Densitatea cernelii creşte pe măsură ce deplasaţi în sus axa verticală. Puteţi specifica maxim 13 puncte pe curbă. Dacă specificaţi două valori pe curbă, Photoshop calculează valorile intermediare. Pe măsură ce ajustaţi curba, valorile sunt introduse automat în casetele de text pentru procentaje.
- Valoarea introdusă în caseta de test indică procentajul culorii cernelii utilizate pentru a reprezenta valoarea tonurilor de gri din imaginea originală. De exemplu, dacă introduceţi valoarea 70 în caseta de text 100%, va fi utilizată o tentă de 70% din acea culoare de cerneală pentru a tipări umbrele 100%.

4 Faceţi clic pe Salvare în caseta de dialog Curbă bicromie pentru a salva curbele create cu această casetă de dialog.

5 Faceţi clic pe Încărcare pentru a încărca aceste curbe sau curbele create în caseta de dialog Curbe, inclusiv curbele create utilizând opţiunea Mapare arbitrară.

Puteţi utiliza panoul Informaţii pentru a afişa procentajele de cerneluri când lucraţi cu bicromii. Setaţi modul de înregistrare la Culoare reală pentru a stabili procentajele pentru cerneluri care vor fi aplicate la tipărirea imaginii. Aceste valori reflectă toate modificările introduse în caseta de dialog Curbă bicromie.

Consultaţi şi

“Prezentare de ansamblu a curbelor” la pagina 176

Specificarea culorilor pentru supratipărire

Culorile de supratipărire sunt două cerneluri nerasterizate tipărite una peste cealaltă. De exemplu, dacă tipăriţi o cerneală cyan peste o cerneală galbenă, culoarea de supratipărire rezultată este verde. Ordinea de tipărire a cernelurilor, precum şi variaţia cernelurilor şi hârtiei pot afecta semnificativ rezultatele finale.

Pentru a estima aspectul culorilor tipărite, utilizaţi un eşantion tipărit al cernelurilor supratipărite şi ajustaţi corespunzător ecranul. Reţineţi că această ajustare afectează numai modul în care culorile de supratipărire sunt afişate pe ecran, nu şi când sunt tipărite. Înainte de a ajusta aceste culori, asiguraţi-vă că aţi calibrat monitorul.

Ajustarea afişării culorilor de supratipărire

1 Selectaţi Imagine > Mod > Bicromie.

2 Faceţi clic pe Culori supratipărire. Caseta de dialog Culori supratipărire prezintă aspectul cernelurilor combinate tipărite.

3 Faceţi clic pe specimenul de culoare pentru combinaţia de cerneluri pe care doriţi să o ajustaţi.

4 Selectaţi culoarea dorită din instrumentul Alegere culoare şi faceţi clic pe OK.

5 Repetaţi paşii 3 şi 4 până ce sunteţi satisfăcut de combinaţia de cerneluri. Apoi faceţi clic pe OK.

Salvarea şi încărcarea setărilor pentru bicromie

Utilizaţi butonul Salvare din caseta de dialog Opţiuni bicromie pentru a salva un set de curbe de bicromie, setările pentru cerneluri şi culorile pentru supratipărire. Utilizaţi butonul Încărcare pentru a încărca un set de curbe de bicromie, setările pentru cerneluri şi culorile de supratipărire. Puteţi aplica apoi aceste setări la alte imagini în tonuri de gri.

Photoshop include mai multe seturi de curbe de bicromie, tricromie şi cvadricromie. Aceste seturi includ câteva curbe şi culori dintre cele mai utilizate. Utilizaţi aceste seturi ca puncte iniţiale pentru crearea propriilor combinaţii.

Vizualizarea culorilor individuale ale unei imagini bicrome

Deoarece bicromiile sunt imagini cu un singur canal, ajustările pentru tipărirea individuală a cernelurilor sunt afişate ca parte din imaginea compozită finală. În unele cazuri, puteţi vizualiza "plăcile de tipar" individuale pentru a observa modul în care vor fi separate culorile individuale la tipărire (ca în cazul imaginilor CMYK).

1 După specificarea culorilor pentru cerneluri, selectaţi Imagine > Mod > Multicanal.

Imaginea este convertită la modul Multicanal, cu fiecare canal reprezentat drept un canal de culoare spot. Conţinutul fiecărui canal spot reflectează cu precizie setările bicromiei, dar este posibil ca previzualizarea compozită de pe ecran să nu fie la fel de precisă ca previzualizarea în modul Bicromie.

Notă: *Dacă efectuaţi modificări asupra imaginii în modul Multicanal, nu puteţi reveni la starea bicromie originală (decât dacă puteţi accesa starea bicromie în panoul Istoric). Pentru a ajusta distribuţia cernelii şi a vizualiza efectul acesteia pe plăcile de tipar individuale, efectuaţi ajustările în caseta de dialog Curbe bicromie înainte de conversia la modul Multicanal.*

2 Selectaţi canalul pe care doriţi să-l examinaţi din panoul Canale.

3 Selectaţi Editare > Anulare multicanal pentru a reveni la modul Bicromie.

Tipărirea bicromiilor

La crearea bicromiilor, reţineţi că ordinea de tipărire a cernelurilor şi unghiurile de raster utilizate au un efect semnificativ asupra ieşirii.

Faceţi clic pe butonul Auto din caseta de dialog Raster semiton pentru a seta unghiurile şi frecvenţele optime pentru raster (selectaţi Fişier > Tipărire, apoi selectaţi Ieşire din meniul pop-up şi faceţi clic pe Raster). Asiguraţi-vă că bifaţi opţiunea Utilizare rastere precise din caseta de dialog Rastere automate dacă tipăriţi pe o imprimantă PostScript de nivel 2 (sau superior) sau pe un imagesetter echipat cu controler Emerald.

Notă: *Unghiurile şi frecvenţele de raster recomandate pentru cvadricromii sunt bazate pe presupunerea că primul canal este cea mai închisă cerneală şi al patrulea canal este cea mai deschisă.*

Nu trebuie să convertiţi imaginile bicrome la CMYK pentru a tipări separaţii — este suficient să selectaţi Separaţii din meniul pop-up Profil din secţiunea Gestionare culori a casetei de dialog Tipărire (pentru setarea opţiunilor pentru imprimantă). Conversia la modul CMYK converteşte toate culorile personalizate la echivalentele lor CMYK.

Exportul imaginilor bicrome în alte aplicaţii

Pentru a exporta o imagine bicromă într-o aplicaţie de machetare a paginilor, trebuie mai întâi să salvaţi imaginea în formatul EPS sau PDF. (Totuşi, dacă imaginea conţine canale spot, convertiţi-o la modul Multicanal şi salvaţi-o în formatul DCS 2.0.) Nu uitaţi să denumiţi culorile personalizate utilizând sufixul corespunzător, astfel încât aplicaţia în care se importă să le poată recunoaşte. În caz contrar, este posibil ca aplicaţia să nu tipărească în mod corect culorile, sau să nu tipărească deloc imaginea.

Tipărirea culorilor spot

Despre culorile spot

Culorile spot sunt cerneluri speciale pre-amestecate utilizate în loc de sau pe lângă cernelurile color pentru proces (CMYK). Fiecare culoare spot necesită propria placă pe presă. (Deoarece un lac necesită o placă specială, este considerat de asemenea o culoare spot.)

Dacă intenționați să tipăriți o imagine cu culori spot, trebuie să creați canale spot pentru stocarea culorilor. Pentru a exporta canalele spot, salvați fișierul în formatul DCS 2.0 sau PDF.

Rețineți următoarele la lucrul cu culori spot:

- Pentru grafica în culori spot care are muchii netede și maschează imaginea de bază, examinați posibilitatea creării de ilustrații suplimentare într-o machetă de pagină sau o aplicație pentru ilustrații.
- Pentru a aplica o culoare spot ca tentă pentru o imagine, convertiți imaginea la modul Bicromie și aplicați culoarea spot la una dintre plăcile pentru bicromie. Puteți utiliza maxim patru culori spot, una per placă.
- Numele culorilor spot sunt tipărite pe separații.
- Culorile spot sunt supratipărite peste imaginea compozită integral. Fiecare culoare spot este tipărită în ordinea în care apare în panoul Canale, canalul situat cel mai sus fiind tipărit drept culoarea spot situată cel mai sus.
- Nu puteți deplasa culorile spot deasupra canalului prestabilit din panoul Canale, cu excepția modului Multicanal.
- Culorile spot nu pot fi aplicate la straturile individuale.
- Tipărirea unei imagini cu un canal pentru culoare spot la o imprimantă color pentru compozit va conduce la tipărirea culorii spot la opacitatea indicată de setarea Uniformitate.
- Puteți fuziona canalele spot cu canalele de culoare, divizând culoarea spot în componentele canalelor de culoare.

Consultați și

"Despre canale" la pagina 284

"Tipărirea separațiilor din Photoshop" la pagina 520

Crearea unui canal spot nou

Puteți crea un nou canal spot sau converti un canal alfa existent la un canal spot.

1 Selectați Fereastră > Canale pentru afișarea panoului Canale.

2 Pentru a umple o suprafață selectată cu o culoare spot, a efectua o selecție sau a o încărca.

3 Efectuați una din următoarele acțiuni pentru a crea un canal:

- Faceți Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pe butonul Canal nou din panoul Canale.
- Selectați Canal spot nou din meniul panoului Canale.

Dacă ați efectuat o selecție, acea suprafață este umplută cu culoarea spot specificată curent.

4 În caseta de dialog Canal spot nou, faceți clic pe caseta Culoare. Apoi în selectorul de culori faceți clic pe Biblioteci culoare pentru a alege un sistem de culoare personalizat cum ar fi PANTONE sau TOYO și a selecta o culoare. Consultați "Selectarea unei culori spot" la pagina 128.

Dacă selectați o culoare personalizată, furnizorul de servicii de tipărire poate oferi mai ușor cerneala corespunzătoare pentru reproducerea imaginii.

5 Introduceți un nume pentru canalul spot. Dacă selectați o culoare personalizată, canalul ia automat numele culorii.

Asigurați-vă că denumiți culorile spot, astfel încât să fie recunoscute de alte aplicații care citesc fișierul dvs. În caz contrar, este posibil ca fișierul să nu se tipărească.

6 Pentru Uniformitate, introduceți o valoare între 0% și 100%.

Această opţiune vă permite să simulaţi pe ecran densitatea culorii spot tipărite. Valoarea 100% simulează o cerneală care acoperă complet cernelurile de dedesubt (cum este o cerneală metalică); 0% simulează o cerneală complet transparentă pentru cernelurile de dedesubt (cum este un lac transparent). Puteţi utiliza de asemenea această opţiune pentru a vizualiza locurile în care va apărea o culoare spot altminteri transparentă (cum ar fi un lac).

GARDEN
GARDEN

Uniformitatea la 100% şi uniformitatea la 50%.

***Notă:** Uniformitatea şi opţiunile pentru selectarea culorii afectează numai previzualizarea de pe ecran şi tipărirea compozită. Nu au niciun efect asupra separaţiilor tipărite.*

Consultaţi şi

"Selectarea unei culori spot" la pagina 128

Convertirea unui canal alfa într-un canal spot

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi dublu clic pe miniatura canalului alfa din panoul Canale.
- Selectaţi canalul alfa din panoul Canale, apoi selectaţi Opţiuni canal din meniul panoului.

2 Selectaţi Culoare spot.

3 Faceţi clic pe caseta pentru culoare, apoi selectaţi o culoare din selectorul de culori sau faceţi clic pe Biblioteci culoare şi selectaţi o culoare personalizată. Faceţi clic pe OK.

4 Redenumiţi canalul dacă este necesar.

5 Faceţi clic pe OK.

Suprafeţele canalului care conţin valori de tonuri de gri sunt convertite la culoare spot.

6 Pentru a aplica o culoare la suprafaţa de canal selectată, selectaţi Imagine > Ajustări > Invertire.

Consultaţi şi

"Crearea unui canal spot nou" la pagina 527

Editarea unui canal spot pentru adăugarea sau eliminarea unei culori

1 Selectaţi canalul spot din panoul Canale.

2 Utilizaţi un instrument de pictură sau editare pentru a picta în imagine. Pictaţi cu negru pentru a adăuga mai multă culoare spot la opacitate 100%; pictaţi cu gri pentru a adăuga culoare spot cu opacitate mai redusă.

Notă: *Spre deosebire de opțiunea Uniformitate din caseta de dialog Opțiuni canal spot, opțiunea Opacitate din opțiunile instrumentului de pictură sau editare stabilește densitatea reală a cernelii utilizate în ieșirea tipărită.*

Modificarea culorii sau uniformității unui canal spot

1. Faceți dublu clic pe miniatura canalului spot din panoul Canale.
2. Faceți clic pe caseta de culoare și selectați o culoare. Faceți clic pe Biblioteci culoare pentru a selecta un sistem color personalizat, cum ar fi PANTONE sau TOYO.
3. Introduceți o valoare pentru Uniformitate între 0% și 100% pentru a ajusta opacitatea cernelii pentru culoarea spot.

Consultați și

"Crearea unui canal spot nou" la pagina 527

"Selectarea unei culori spot" la pagina 128

Fuzionarea canalelor spot

1. Selectați canalul spot din panoul Canale.
2. Selectați Fuzionare canal spot din meniul panoului.

Culoarea spot este convertită la și fuzionată cu canalele de culoare. Canalul spot este șters din panou.

Fuzionarea canalelor spot aplatizează imaginile cu straturi. Compozitul fuzionat reflectă informațiile de culoare spot de previzualizare, inclusiv setările pentru uniformitate. De exemplu, un canal spot cu uniformitate de 50% va produce alte rezultate fuzionate decât același canal cu o uniformitate de 100%.

În plus, canalele spot rezultate în urma fuzionării de obicei nu reproduc aceleași culori ca și canalele spot originale, întrucât cernelurile CMYK nu pot reprezenta intervalul de culori disponibile din cernelurile cu culori spot.

Ajustarea culorilor spot suprapuse

Pentru a preveni suprapunerea culorilor spot la tipărire sau mascarea culorii spot de bază, eliminați una dintre culorile spot în locurile de suprapunere.

Utilizați un eșantion tipărit al cernelurilor supratipărite pentru a ajusta ecranul și a putea estima aspectul culorilor la tipărire.

Notă: *În unele cazuri, de exemplu când utilizați lacuri și plăci de expunere secundară, doriți supratipărirea culorilor.*

1. În panoul Canale, selectați canalul spot cu culoarea pe care doriți să o tipăriți.
2. Selectați Selectare > Încărcare selecție.

Pentru a selecta rapid o imagine într-un canal, apăsați tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) și faceți clic pe canal în panoul Canale.

3. Pentru Canal, selectați canalul spot din pasul 1, și faceți clic pe OK.
4. Pentru a crea o acoperire la mascarea culorii de bază, selectați Selectare > Modificare > Expandare sau Contractare, după cum culoarea spot este mai închisă sau mai deschisă decât culoarea spot de sub aceasta. În panoul Canale, selectați canalul spot subiacent care conține zonele pe care doriți să le eliminați. Apăsați Backspace (Windows) sau Delete (Mac OS).

Această metodă poate fi utilizată pentru a masca zonele din orice canal de sub o culoare spot, cum ar fi canalele CMYK.

5 Dacă o culoare spot dintr-un canal se suprapune cu mai multe culori spot, repetaţi acest proces pentru fiecare canal care conţine zonele pe care doriţi să le eliminaţi.

Consultaţi şi

"Crearea unei acoperiri cu culoare" la pagina 521

Capitolul 17: Imaginile Web

Instrumentele Web din Adobe Photoshop CS4 vă pot ajuta să concepeţi şi să optimizaţi imagini Web individuale sau machete de pagini complete.

Lucrul cu imaginile Web

Despre imaginile Web

Instrumentele Web din Photoshop facilitează generarea de elemente pentru paginile dvs. Web sau exportul paginilor Web complete în formate presetate sau personalizate.

- Utilizaţi straturi şi felii pentru a crea pagini Web şi elemente de interfaţă pentru paginile Web.
- Utilizaţi compoziţii ale straturilor pentru a experimenta diferite compoziţii de pagini sau pentru a exporta variaţii ale unei pagini.
- Creaţi imagini cu efect de rollover pe text sau pe butoane pentru a le importa în Dreamweaver sau Flash.
- Creaţi animaţii Web cu panoul Animaţie, apoi exportaţi-le ca imagini animate GIF sau ca fişiere QuickTime. Consultaţi “Crearea cadrelor animaţiei” la pagina 587.
- Utilizaţi Adobe Bridge pentru a crea o galerie foto în care să transformaţi rapid un set de imagini într-un site Web interactiv, utilizând o diversitate de şabloane cu aspect profesionist.

  Pentru un clip video despre proiectarea site-urilor Web cu Photoshop şi Dreamweaver, consultaţi www.adobe.com/go/vid0200_ro.

Crearea de rollovere

Un *rollover* este un buton sau o imagine într-o pagină Web care se modifică la trecerea cu mouse-ul peste aceasta. Pentru a crea un rollover, aveţi nevoie de cel puţin două imagini: o imagine principală pentru starea normală şi o imagine secundară pentru starea modificată.

Photoshop oferă numeroase instrumente utile pentru crearea de imagini cu efect de rollover:

- Utilizaţi straturi pentru a crea imaginile principale şi secundare. Creaţi un conţinut într-un strat, apoi duplicaţi stratul şi editaţi-l pentru a crea un conţinut similar, menţinând alinierea între straturi. Când creaţi un efect de rollover, puteţi modifica stilul stratului, vizibilitatea sau poziţia acestuia, puteţi efectua ajustări de tonuri şi culori şi puteţi aplica efecte de filtru. Consultaţi “Duplicarea straturilor” la pagina 303.
- De asemenea, puteţi utiliza stiluri de straturi pentru a aplica stratului principal efecte precum: suprapuneri de culoare, umbriri, strălucire sau stampare. Pentru a crea o pereche de rollovere, activaţi sau dezactivaţi stilul stratului şi salvaţi imaginea în fiecare stare. Consultaţi “Efecte şi stiluri de straturi” la pagina 321.
- Utilizaţi stilurile prestabilite de butoane din panoul Stiluri pentru a crea rapid butoane rollover în stare normală, mouseover şi mousedown. Desenaţi o formă de bază cu instrumentul Dreptunghi şi aplicaţi un stil, ca de exemplu Bizotat normal, pentru a transforma automat dreptunghiul în buton. Apoi copiaţi stratul şi aplicaţi alte stiluri prestabilite, ca de exemplu Bizotat mouseover, pentru a crea stări suplimentare ale butonului. Salvaţi fiecare strat ca imagine separată pentru a încheia crearea unui set de butoane rollover.
- Utilizaţi caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web pentru a salva imaginile rollover într-un format pentru Web cu o dimensiune de fişier optimizată. Consultaţi “Optimizarea imaginilor” la pagina 542.

Când salvaţi imagini rollover, utilizaţi o convenţie de denumire pentru a distinge imaginea principală (stare non-rollover) de imaginea secundară (stare rollover).

După crearea de imagini rollover în Photoshop, utilizaţi Dreamweaver pentru a plasa imaginile într-o pagină Web şi pentru a adăuga în mod automat codul Javascript pentru acţiunea de rollover.

Pentru un clip video despre proiectarea site-urilor Web cu Photoshop şi Dreamweaver, consultaţi www.adobe.com/go/vid0200_ro.

Exportul în Zoomify

Puteţi posta pe Web imagini la rezoluţie înaltă, pe care utilizatorii le pot panorama sau mări pentru a le vizualiza cu detalii. O imagine de dimensiune standard se descarcă în acelaşi timp în care se descarcă un fişier JPEG cu aceeaşi dimensiune. Photoshop exportă fişiere JPEG şi fişier HTML pe care le puteţi descărca pe serverul dvs. Web.

1 Selectaţi Fişier > Export > Zoomify şi setaţi opţiunile de export.

Şablon Setează fundalul şi navigarea pentru imaginea vizualizată în browser.

Locaţie de ieşire Precizează locaţia şi numele fişierului.

Opţiuni mozaic imagine Precizează calitatea imaginii.

Opţiuni browser Setează lăţimea şi înălţimea pixelilor imaginii de bază din browser-ul utilizatorilor.

2 Încărcaţi fişierele HTML şi imagini pe serverul dvs. Web.

Pentru un clip video despre Zoomify, consultaţi www.adobe.com/go/vid0003_ro.

Lucrul cu valorile hexazecimale ale culorilor

Photoshop poate afişa valorile hexazecimale ale culorilor imaginii sau poate copia o valoare hexazecimală a unei culori pentru a o utiliza într-un fişier HTML.

Consultaţi şi

"Selectarea culorilor sigure pentru Web" la pagina 128

Vizualizarea valorilor hexazecimale ale culorilor în panoul Informaţii:

1 Selectaţi Fereastră > Informaţii sau faceţi clic pe fila panolului Informaţii pentru a vizualiza panoul.

2 Selectaţi Opţiuni panou din meniul panoului. Din Prima informaţie despre culoare sau din A doua informaţie despre culoare, selectaţi Culoare Web din meniul Mod şi faceţi clic pe OK.

3 Poziţionaţi cursorul peste culoarea pentru care doriţi să vizualizaţi valorile hexazecimale.

Copierea unei culori ca valoare hexazecimală

Puteţi copia culoarea planului frontal curent sau o culoare dintr-o imagine ca valoare hexazecimală când vă aflaţi în spaţiul principal de lucru (nu în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web).

1 Copiaţi culoarea, utilizând una dintre metodele următoare:

- Setaţi culoarea planului frontal utilizând panoul Culoare, panoul Specimene sau Alegere culoare Adobe. Selectaţi Copiere culoare ca HTML din meniul panoului Culoare.
- Selectând instrumentul Pipetă, deplasaţi cursorul peste culoarea pe care doriţi să o copiaţi şi apoi faceţi clic dreapta (Windows) sau clic Control (Mac OS) şi alegeţi Copiere culoare ca HTML din meniul contextual

Culoarea este copiată în stocare temporară ca atribut HTML COLOR cu valoarea hexazecimală (color=#xxyyzz).

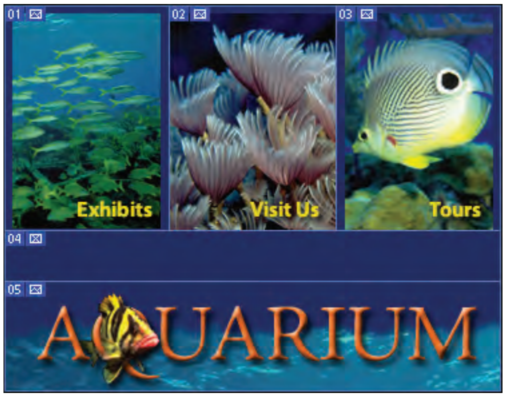
2 Pentru a lipi culoarea în fişierul HTML, deschideţi fişierul ţintă într-o aplicaţie de editare HTML şi selectaţi Editare > Lipire.

Felierea paginilor Web

Despre paginile Web feliate

Feliile împart o imagine în imagini mai mici care sunt apoi reconstituite pe o pagină Web folosind un tabel HTML sau straturi CSS. Prin împărţirea imaginii, puteţi asigna diferite legături URL pentru a crea navigaţia paginii sau pentru a optimiza fiecare porţiune de imagine folosind propriile setări de optimizare.

Exportaţi şi optimizaţi o imagine feliată folosind comanda Salvare pentru dispozitive & Web. Photoshop salvează fiecare felie ca un fişier separat şi generează codul HTML sau CSS necesar pentru afişarea imaginii feliate.



Pagină Web împărţită în felii.

Când lucraţi cu felii, reţineţi următoarele noţiuni de bază:

- Puteţi crea felii utilizând instrumentul Feliere sau pe bază de straturi.
- După crearea unei felii, o puteţi selecta utilizând instrumentul Selectare Felie şi apoi o puteţi deplasa, redimensiona sau alinia cu celelalte felii.
- Puteţi seta opţiunile pentru fiecare felie—precum tipul, numele şi URL-ul—în caseta de dialog Opţiuni felie.
- Puteţi optimiza fiecare felie utilizând diferite setări de optimizare în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web.

Tipurile de felii

Feliile se clasifică după tipul de conţinut (Tabel, Imagine, Fără imagine) şi după modul în care au fost create (utilizator, pe bază de straturi, automat).

Feliile create cu instrumentul Feliere se numesc *felii utilizator*; feliile create dintr-un strat se numesc *felii strat*. Când creaţi o nouă felie utilizator sau o felie strat, sunt generate *felii automate* suplimentare pentru a prelua zonele rămase din imagine. Cu alte cuvinte, feliile automate umplu spaţiul din imagine nedefinit de feliile utilizator sau strat. Feliile automate sunt regenerate de fiecare dată când adăugaţi sau editaţi felii utilizator sau felii pe bază de straturi. Puteţi converti feliile automate la felii utilizator.

Feliile utilizator, feliile strat şi feliile automate au un aspect diferit—feliile utilizator şi feliile strat sunt definite de o linie plină, în timp ce feliile automate sunt definite de o linie punctată. În plus, feliile utilizator şi feliile strat afişează o pictogramă diferită. Puteţi alege să afişaţi sau să ascundeţi feliile automate, ceea ce vă facilitează vizualizarea lucrului dvs. cu feliile utilizator şi feliile strat.

O *subfelie* este un tip de felie automată care este generată când creaţi felii suprapuse. Subfeliile indică modul de împărţire a imaginii când salvaţi fişierul optimizat. Deşi, subfeliile sunt numerotate şi afişează un simbol de felie, nu le puteţi selecta sau edita separat din felia de dedesubt. Subfeliile sunt regenerate de fiecare dată când aranjaţi ordinea de stivuire a feliilor.

Feliile sunt create folosind diferite metode:

- Feliile automate sunt generate automat.
- Feliile create de utilizator sunt create cu ajutorul instrumentului Feliere.
- Feliile bazate pe straturi sunt create cu panoul Straturi.

Consultaţi şi

“Specificarea unui tip de conţinut de felie” la pagina 540

Divizarea în felii a unei pagini Web

Puteţi utiliza instrumentul Feliere pentru a trage linii direct pe imagine sau puteţi concepe imaginea folosind straturi şi apoi puteţi crea felii pe bază de straturi.

Crearea unei felii cu instrumentul Feliere

1 Selectaţi instrumentul Feliere . Feliile existente se afişează automat în fereastra documentului.

2 Selectaţi un stil din bara de opţiuni:

Normal Stabileşte proporţiile feliei pe măsură ce trageţi.

Proporţie fixă Setează o proporţie înălţime-lăţime. Introduceţi numere sau zecimale întregi pentru proporţia dimensiunilor. De exemplu, pentru a crea o felie cu lăţimea dublă faţă de înălţime, introduceţi 2 pentru lăţime şi 1 pentru înălţime.

Dimensiune fixă Specifică înălţimea şi lăţimea feliei. Introduceţi valorile pixelilor sub formă de numere întregi.

3 Trageţi peste zona unde doriţi să creaţi o felie. Menţineţi apăsată tasta Shift şi trageţi pentru a crea felia în formă de pătrat. Menţineţi apăsaţi tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi cursorul pentru a trasa din centru. Utilizaţi Vizualizare > Ajustare la pentru a alinia o nouă felie la un ghidaj sau la altă felie din imagine. Consultaţi “Deplasarea, redimensionarea şi ajustarea feliilor utilizator” la pagina 537.

Crearea feliilor din ghidaje

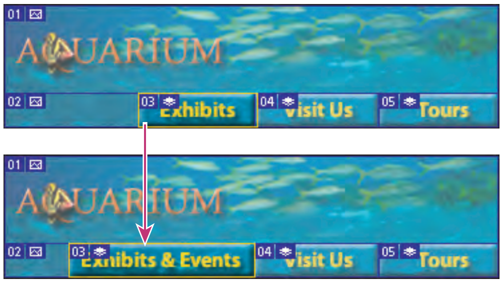
1 Adăugaţi ghidaje unei imagini.

2 Selectaţi instrumentul Feliere şi faceţi clic pe Felii din ghidaje din bara de opţiuni.

Când creaţi felii din ghidaje, toate feliile existente se şterg.

Crearea unei felii dintr-un strat

O felie bazată pe straturi cuprinde toate datele pixelilor din strat. Dacă deplasaţi stratul sau dacă editaţi conţinutul stratului, zona feliei se ajustează automat pentru a include pixelii noi.



O felie strat este actualizată când stratul sursă se modifică.

Feliile strat sunt mai puţin flexibile decât feliile utilizator; totuşi, puteţi converti ("promova") feliile strat la felii utilizator. Consultaţi "Conversia feliilor automate şi strat la felii utilizator" la pagina 535.

1 Selectaţi un strat din panoul Straturi.

2 Selectaţi Strat > Felie nouă bazată pe strat.

Nu utilizaţi o felie strat când intenţionaţi să deplasaţi stratul peste o zonă mare a imaginii pe parcursul unei animaţii deoarece dimensiunea feliei poate depăşi dimensiunea utilă.

Conversia feliilor automate şi strat la felii utilizator

O felie strat este legată de conţinutul de pixeli ai stratului, astfel încât singura modalitate de a o deplasa, combina, diviza, redimensiona şi alinia o reprezintă editarea stratului—cu excepţia cazului în care o convertiţi într-o felie utilizator.

Toate feliile automate dintr-o imagine sunt legate şi partajează aceleaşi setări de optimizare. Dacă doriţi să stabiliţi setări de optimizare diferite pentru o felie automată, trebuie să o promovaţi la felie utilizator.

1 Utilizând instrumentul Selectare Felie, selectaţi una sau mai multe felii pentru conversie.

2 Faceţi clic pe Promovare din bara de opţiuni.

Puteţi promova o felie automată în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web dezlegând-o. Consultaţi "Lucrul cu felii în caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive" la pagina 547

Vizualizarea feliilor şi opţiunilor de felii

Puteţi vizualiza felii în Photoshop şi în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web. Următoarele caracteristici vă permit să identificaţi şi diferenţiaţi feliile:

Liniile feliilor Stabilesc limitele unei felii. Liniile pline indică faptul că este vorba despre o felie utilizator sau strat; liniile punctate indică faptul că este vorba despre o felie automată.

Culorile feliilor Diferenţiază feliile utilizator şi strat de feliile automate. În mod implicit, feliile utilizator şi feliile strat au simboluri albastre, iar feliile automate au simboluri gri.

În plus, caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web utilizează ajustări de culori pentru a atenua feliile neselectate. Aceste ajustări servesc doar scopurilor de afişare şi nu afectează culoarea imaginii finale. În mod implicit, ajustările de culori pentru feliile automate sunt duble faţă de ajustările pentru feliile utilizator.

Numerele feliilor Feliile sunt numerotate 01 de la stânga la dreapta şi de sus în jos, începând cu colţul din stânga sus al imaginii. Dacă modificaţi dispunerea sau numărul total al feliilor, numerele feliilor sunt actualizate pentru a reflecta noua ordine.

Insignele feliilor Următoarele *insigne* sau pictograme indică anumite condiții.

- ⊠ Felia utilizator este de tipul Imagine.
- ⊠ Felia utilizator este de tipul Fără imagine.
- ◳ Felia este bazată pe strat.

Afişarea sau ascunderea limitelor feliei

❖ Selectați Vizualizare > Afişare > Felii. Pentru a ascunde şi afişa feliile şi alte elemente, utilizați comanda Bonusuri. Consultați "Afişarea sau ascunderea Bonusurilor" la pagina 42.

Afişarea sau ascunderea feliilor automate

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați instrumentul Selectare Felie şi faceți clic pe Afişare felii automate sau pe Ascundere felii automate din bara de opțiuni.
- Selectați Vizualizare > Afişare > Felii. Feliile automate apar cu celelalte felii ale dvs.

Afişarea sau ascunderea numerelor de felie

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- În Windows, selectați Editare > Preferințe > Ghidaje, Grilă, şi Felii.
- În Mac OS, selectați Photoshop > Preferințe > Ghidaje, Grilă şi Felii.

2 Sub Felii, faceți clic pe Afişare numere felii.

Modificarea culorii liniei feliilor

1 În Windows, selectați Editare > Preferințe > Ghidaje, Grilă şi Felii; în Mac OS, selectați Photoshop > Preferințe > Ghidaje, Grilă şi Felii.

2 De sub Felii, selectați o culoare din meniul Culoare linie.

După modificarea culorii, liniile de felie selectate se afişează automat într-o culoare contrastantă.

Modificarea feliilor

Selectați una sau mai multe felii

Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați instrumentul Selectare Felie şi faceți clic pe felia din imagine. Când lucrați cu felii suprapuse, faceți clic pe secțiunea vizibilă a feliei de dedesubt pentru a o selecta.
- Selectați instrumentul Selectare Felie şi menținând apăsată tasta Shift faceți clic pentru a adăuga felii la selecție.
- Selectați instrumentul Selectare Felie în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web şi faceți clic într-o felie automată sau în afara zonei imaginii şi trageți peste feliile pe care doriți să le selectați. (Pentru a deplasa o felie utilizator este suficient să faceți clic în interiorul acesteia şi să o trageți.)
- Selectați Fişier > Salvare pentru dispozitive & Web. În caseta de dialog, utilizați instrumentul Feliere pentru a selecta o felie.

Când utilizaţi instrumentul Feliere sau Selectare Felie, puteţi comuta de la un instrument la celălalt menţinând apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS).

Deplasarea, redimensionarea şi ajustarea feliilor utilizator

Puteţi deplasa sau redimensiona feliile utilizator în Photoshop, dar nu şi în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web.

Deplasarea sau redimensionarea unei felii utilizator

1 Selectaţi una sau mai multe felii utilizator.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a deplasa o felie, plasaţi cursorul în chenarul de selecţie a feliei, şi trageţi felia în noua poziţie. Apăsaţi Shift pentru a limita deplasarea la o linie verticală, orizontală sau diagonală de 45°.
- Pentru redimensionarea unei felii, trageţi de specificatorul lateral sau din colţ al acesteia. Dacă selectaţi şi redimensionaţi felii adiacente, sunt redimensionate totodată şi muchiile comune partajate de felii.

Redimensionarea sau deplasarea unei felii utilizator utilizând coordonate numerice

1 Selectaţi una sau mai multe felii utilizator.

2 Faceţi clic pe butonul Opţiuni din bara de opţiuni. De asemenea, puteţi face dublu clic pe o felie pentru a afişa opţiunile.

3 În zona Dimensiuni a casetei de dialog Opţiuni felie, modificaţi una sau mai multe din următoarele opţiuni:

X Specifică distanţa în pixeli între muchia stângă a feliei şi originea riglei în fereastra documentului.

Y Specifică distanţa în pixeli între muchia superioară a feliei şi originea riglei în fereastra documentului.

Notă: *Originea prestabilită a riglei o reprezintă colţul din stânga sus al imaginii.*

W Specifică lăţimea feliei.

H Specifică înălţimea feliei.

Ajustarea feliilor la ghidaj, felie utilizator sau alt obiect

1 Selectaţi opţiunile pe care le doriţi din submeniul Vizualizare > Ajustare la.

2 Selectaţi Vizualizare > Ajustare. O bifă indică faptul că opţiunea este activată.

3 Deplasaţi feliile selectate după cum doriţi. Feliile se ajustează la oricare din obiectele alese de dvs. în cadrul a 4 pixeli.

Divizarea feliilor utilizator şi feliilor automate

Utilizaţi caseta de dialog Divizare felie pentru a diviza feliile orizontal, vertical sau în ambele sensuri. Feliile divizate sunt întotdeauna felii utilizator, indiferent dacă felia iniţială este o felie utilizator sau automată.

Notă: *Nu se pot diviza feliile strat.*

1 Selectaţi una sau mai multe felii.

2 Selectând instrumentul Selectare Felie, faceţi clic pe Divizare din bara de opţiuni.

3 Selectaţi Previzualizare în caseta de dialog Divizare felie pentru a previzualiza modificările.

4 În caseta de dialog Divizare felie, selectaţi una din opţiunile următoare sau ambele:

Divizare orizontală în Divizează felia în lungime.

Divizare verticală în Divizează felia în lățime.

5 Definiți cum doriți să divizați fiecare felie selectată:

- Selectați şi introduceți o valoare pentru felii în jos sau felii pe lung pentru a spația fiecare felie uniform în numărul de felii specificat.
- Selectați şi introduceți o valoare pentru pixeli per felie pentru a crea felii cu numărul de pixeli specificat. Dacă felia nu poate fi divizată uniform după numărul respectiv de pixeli, cantitatea rămasă va crea o altă felie. De exemplu, dacă divizați o felie care are 100 de pixeli lățime în trei felii noi, fiecare de 30 de pixeli lățime, zona rămasă de 10 pixeli lățime devine o nouă felie.

6 Faceți clic pe OK.

Duplicarea feliilor

Puteți crea o felie duplicată cu aceleaşi dimensiuni şi setări de optimizare ca felia inițială. Dacă felia inițială este o felie utilizator legată, duplicatul este legat la aceeaşi serie de felii legate. Feliile duplicate sunt întotdeauna felii utilizator, indiferent dacă felia inițială este o felie utilizator, o felie strat sau o felie automată.

1 Selectați una sau mai multe felii.

2 Mențineți apăsați tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageți cursorul din interiorul selecției.

Copierea şi lipirea unei felii.

Puteți copia şi lipi o felie selectată într-o imagine, în altă imagine sau în altă aplicație precum Dreamweaver. Prin copierea unei felii se copie toate straturile din cadrul limitelor feliei (nu doar stratul activ).

1 Selectați una sau mai multe felii cu instrumentul Selectare Felie.

2 Selectați Editare > Copiere.

***Notă:** O felie nu poate fi copiată dacă există o selecție activă în document (o selecție de pixeli într-un cadru sau un traseu selectat).*

3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Dacă doriți să lipiți felia în altă imagine, deschideți şi afişați imaginea respectivă.
- Dacă lipiți felia în Dreamweaver, verificați dacă fereastra documentului Dreamweaver este activă.

4 Selectați Editare > Lipire. Se creează un strat nou când este lipită o felie într-o imagine Photoshop.

***Notă:** O felie copiată în Dreamweaver reține informații despre numele şi traseul fişierului sursă Photoshop original. Pentru a vizualiza aceste informații în Dreamweaver, faceți clic dreapta (Windows) sau Ctrl+clic (Mac OS) pe imagine şi selectați Design Notes (Note de design), apoi localizați câmpul FilePathSrc pe fila Toate informațiile.*

Pentru un clip video despre proiectarea site-urilor Web cu Photoshop şi Dreamweaver, consultați www.adobe.com/go/vid0200_ro.

Combinarea feliilor

Puteți combina două sau mai multe felii într-o singură felie. Photoshop stabileşte dimensiunile şi poziția feliei rezultate din dreptunghiul creat alăturând muchiile exterioare ale feliilor combinate. Dacă feliile combinate nu sunt adiacente sau dacă proporțiile sau alinierile lor sunt diferite, noua felie combinată poate suprapune alte felii.

Felia combinată adoptă setările de optimizare ale primei felii din seria feliilor selectate. Feliile combinate sunt întotdeauna felii utilizator, indiferent dacă feliile inițiale includ felii automate.

***Notă:** Nu se pot combina feliile strat.*

1 Selectaţi două sau mai multe felii.

2 Faceţi clic dreapta (Windows) sau Ctrl-clic (Mac OS) şi selectaţi Combinare felii.

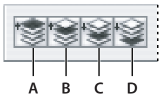
Modificarea ordinii de stivuire a feliilor

Când feliile se suprapun, ultima felie creată se află deasupra în ordinea de stivuire. Puteţi modifica ordinea de stivuire pentru a avea acces la feliile de dedesubt. Puteţi specifica ce felie să se afle deasupra şi ce felie sub stivă şi puteţi deplasa feliile în sus şi în jos în ordinea de stivuire.

***Notă:** Nu se poate modifica ordinea de stivuire a feliilor automate.*

1 Selectaţi una sau mai multe felii.

2 Selectaţi instrumentul Selectare Felie şi faceţi clic pe o opţiune de ordine de stivuire din bara de opţiuni.



Opţiunile de ordine de stivuire
***A.** Aducere în faţă **B.** Aducere spre faţă **C.** Trimitere înapoi **D.** Trimitere în spate*

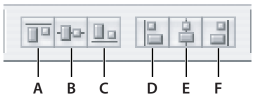
Alinierea şi distribuirea feliilor utilizator

Puteţi alinia feliile utilizator după o muchie sau după centrele lor şi puteţi distribui feliile utilizator uniform de-a lungul axei verticale sau orizontale. Prin alinierea şi distribuirea feliilor utilizator, puteţi elimina feliile automate care nu sunt necesare şi puteţi genera un fişier HTML mai mic şi mai eficient.

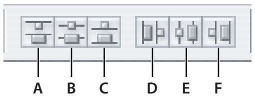
***Notă:** Pentru alinierea sau distribuirea feliilor strat, aliniaţi sau distribuiţi conţinutul straturilor.*

1 Selectaţi feliile utilizator pe care doriţi să le aliniaţi.

2 Selectaţi instrumentul Selectare Felie şi alegeţi o opţiune din bara de opţiuni.



Opţiuni de aliniere
***A.** Sus **B.** Centre verticale **C.** Jos **D.** Stânga **E.** Centre orizontale **F.** Dreapta*



Opţiuni de distribuire
***A.** Sus **B.** Centre verticale **C.** Jos **D.** Stânga **E.** Centre orizontale **F.** Dreapta*

Consultaţi şi

"Alinierea obiectelor pe straturi diferite" la pagina 308

Ştergerea unei felii

La ştergerea unei felii utilizator sau strat, feliile automate se regenerează pentru a umple zona de document.

Ştergerea unei felii strat nu implică ştergerea stratului asociat; totuşi, ştergerea stratului asociat cu o felie strat implică ştergerea feliei strat.

***Notă:** Nu se pot şterge feliile automate. Dacă ştergeţi toate feliile utilizator şi toate feliile strat dintr-o imagine, rămâne o singură felie automată care acoperă întreaga imagine.*

1. Selectaţi una sau mai multe felii.
2. Selectaţi instrumentul Feliere sau Selectare Felie şi apăsaţi tasta Backspace sau Delete.
3. Pentru a şterge toate feliile utilizator şi toate feliile strat, selectaţi Vizualizare > Ştergere felii.

Blocarea tuturor feliilor

Blocarea feliilor împiedică redimensionarea, deplasarea sau modificarea lor în mod accidental.

❖ Selectaţi Vizualizare > Blocare felii.

Opţiunile de ieşire pentru felii

Afişarea casetei de dialog Opţiuni felie

Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi dublu clic pe o felie cu instrumentul Selectare Felie.
- Având instrumentul Selectare Felie activat, faceţi clic pe butonul Opţiuni felie ▤ din bara de opţiuni. Această metodă nu apare în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web.

Specificarea unui tip de conţinut de felie

Puteţi preciza cum să apară datele de felie într-un browser Web când exportaţi cu un fişier HTML. Opţiunile disponibile variază în funcţie de tipul de felie selectat.

- Feliile Imagine conţin date de imagine. Acesta este tipul de conţinut implicit.
- Feliile de tipul Fără imagine vă permit să creaţi celule de tabel goale care pot fi populate cu text sau cu o culoare solidă. Puteţi introduce într-o felie de tipul Fără imagine, un text HTML. Dacă setaţi opţiunea “Text HTML” în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web, textul va fi interpretat ca HTML când va fi vizualizat într-un browser. Feliile de tipul Fără imagine nu sunt exportate ca imagini şi pot fi vizualizate într-un browser.

  ***Notă:** Setarea opţiunilor pentru o felie automată o promovează pe aceasta la felie utilizator.*

1. Selectaţi o felie. Dacă lucraţi în Photoshop, faceţi dublu clic pe felie cu instrumentul Selectare Felie pentru a afişa caseta de dialog Opţiuni felie.
2. În caseta de dialog Opţiuni felie, selectaţi tipul feliei din meniul pop-up Tip felie.

Redenumirea unei felii

Pe măsură ce adăugaţi felii într-o imagine, v-ar putea fi util să le redenumiţi în funcţie de conţinutul lor. În mod implicit, feliile utilizator sunt denumite după setările din caseta de dialog Opţiuni de ieşire. Feliile strat poartă numele stratului din care au derivat.

❖ Selectaţi o felie şi faceţi dublu clic cu instrumentul Selectare Felie pentru a afişa caseta de dialog Opţiuni felie. În caseta de dialog Opţiuni felie, introduceţi un nume nou în caseta de text Nume.

***Notă:** Caseta de text Nume nu este disponibilă pentru conţinuturile de felie de tipul Fără imagine.*

Selectarea unei culori de fundal pentru o felie

Puteți selecta o culoare de fundal pentru a umple zona transparentă (pentru feliile Imagine) sau întreaga zonă (pentru feliile Fără imagine) a feliei.

Photoshop nu afişează culoarea de fundal selectată—trebuie să previzualizați imaginea într-un browser pentru a vizualiza efectul selectării unei culori de fundal.

1 Selectați o felie. Dacă lucrați în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web din Photoshop, faceți dublu clic pe felie cu instrumentul Selectare Felie pentru a afişa caseta de dialog Opțiuni felie.

2 În caseta de dialog Opțiuni felie, selectați o culoare de fundal din meniul pop-up Culoare fundal. Selectați Fără, Mat, Alb, Negru sau Altele (utilizând Alegere culoare Adobe).

Asignarea informațiilor de legătură URL unei felii Imagine

Prin asignarea unui URL unei felii, întreaga zonă a feliei devine legătură în pagina Web obținută. Când un utilizator face clic pe legătură, browserul Web navighează la URL-ul specificat şi la cadrul țintă. Această opțiune este disponibilă numai pentru feliile de tipul Imagine.

1 Selectați o felie. Dacă lucrați în Photoshop, faceți dublu clic pe felie cu instrumentul Selectare Felie pentru a afişa caseta de dialog Opțiuni felie.

2 În caseta de dialog Opțiuni felie, introduceți un URL în caseta de text URL. Puteți introduce un URL relativ sau absolut (complet). Dacă introduceți un URL absolut, asigurați-vă că includeți protocolul corect (de exemplu, http://www.adobe.com, nu www.adobe.com). Pentru mai multe informații despre utilizarea URL-urilor relative şi complete, consultați o referință HTML.

3 Dacă doriți, introduceți numele cadrului țintă în caseta de text Țintă:

_blank Afişează fişierul legat într-o altă fereastră, lăsând fereastra inițială de browser deschisă.

_self Afişează fişierul legat în acelaşi cadru ca fişierul inițial.

_parent Afişează fişierul legat în propriul cadru părinte inițial. Utilizați această opțiune dacă documentul HTML conține cadre, iar cadrul curent este cadru fiu. Fişierul legat este afişat în cadrul părinte curent.

_top Înlocuieşte întreaga fereastră de browser cu fişierul legat, înlăturând toate cadrele curente. Numele trebuie să se potrivească cu numele unui cadru definit anterior în fişierul HTML pentru document. Când un utilizator face clic pe legătură, fişierul specificat se afişează în cadrul nou.

***Notă:** Pentru mai multe informații despre cadre, consultați o referință HTML.*

Specificarea mesajelor de browser şi a textului Alt

Puteți specifica ce mesaje să apară în browser. Aceste opțiuni sunt disponibile doar pentru feliile de tipul Imagine şi apar doar în fişierele HTML exportate.

1 Selectați o felie. Dacă lucrați în Photoshop, faceți dublu clic pe felie cu instrumentul Selectare Felie pentru a afişa caseta de dialog Opțiuni felie.

2 În caseta de dialog Opțiuni felie, introduceți textul dorit.

Text mesaj Modifică mesajul implicit în bara de stare a browserului pentru o felie sau mai multe felii selectate. În mod implicit, este afişat URL-ul feliei dacă este cazul.

Tag alternativ/Alt Specifică un tag Alt pentru o felie sau mai multe felii selectate. Textul Alt apare în locul imaginii feliei în browserele negrafice. De asemenea, apare în locul imaginii în timp ce imaginea se descarcă şi ca sugestie pentru instrument în anumite browsere.

Adăugarea de text HTML la o felie

Când alegeţi o felie de tipul Fără imagine, puteţi introduce text pentru a fi afişat în zona de felie a paginii Web obţinute. Textul poate fi simplu sau formatat cu tagurile HTML standard. De asemenea, puteţi selecta opţiuni de aliniere verticală şi orizontală. Pentru mai multe informaţii despre tagurile HTML specifice, consultaţi o referinţă HTML.

Photoshop nu afişează text HTML în fereastra de document; trebuie să utilizaţi un browser Web pentru a previzualiza textul. Asiguraţi-vă că previzualizaţi textul HTML în browsere diferite, cu setări de browser diferite şi pe diferite sisteme de operare pentru a verifica dacă textul dvs. este afişat corect pe Web.

***Notă:** Cantitatea de text dintr-o felie de tipul Fără imagine poate afecta macheta unei pagini exportate.*

1. Selectaţi o felie. Faceţi dublu clic pe felie cu instrumentul Selectare Felie pentru a afişa caseta de dialog Opţiuni felie. Puteţi face dublu clic pe felie în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web pentru a seta opţiuni suplimentare de formatare.
2. În caseta de dialog Opţiuni felie, selectaţi Fără imagine din meniul Tip felie.
3. Introduceţi textul dorit în caseta de text.
4. (numai în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web) Dacă textul include taguri de formatare HTML, selectaţi opţiunea Text HTML. Dacă nu selectaţi această opţiune, tagurile HTML sunt ignorate şi textul apare ca text simplu neformatat în pagina Web obţinută.
5. (numai în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web) Dacă doriţi, selectaţi opţiunile din secţiunea Aliniere celulă a casetei de dialog:

Implicit Utilizează alinierea orizontală implicită a browserului.

Stânga Aliniază textul la stânga zonei feliei.

Centru Aliniază textul pe centrul zonei feliei.

Dreapta Aliniază textul la dreapta zonei feliei.

Implicit Utilizează alinierea verticală implicită a browserului.

Sus Aliniază textul din partea de sus a zonei feliei.

Linie de bază Setează o linie de bază comună pentru prima linie de text din celulele aceluiaşi rând (al tabelului HTML obţinut). Fiecare celulă din rând trebuie să utilizeze opţiunea Linie de bază.

Mijloc Centrează textul vertical în zona feliei.

Jos Aliniază textul din partea de jos a zonei feliei.

Consultaţi şi

“Previzualizarea imaginilor optimizate într-un browser Web” la pagina 549

Optimizarea imaginilor

Despre optimizare

La pregătirea imaginilor pentru Web şi alte medii online, adesea trebuie să faceţi un compromis între calitatea de afişare a imaginilor şi dimensiunea fişierului de imagine.

Salvare pentru Web şi dispozitive

Puteţi utiliza caracteristicile de optimizare din caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive pentru a previzualiza imaginile optimizate în diferite formate de fişiere şi cu diferite atribute de fişier. Puteţi să vizualizaţi simultan mai multe versiuni ale unei imagini şi să modificaţi setările de optimizare pe măsură ce previzualizaţi imaginea, pentru a selecta combinaţia optimă de setări pentru nevoile dvs. Puteţi de asemenea să specificaţi gradul de transparenţă şi mătuire, să selectaţi opţiuni pentru a controla cuantizarea şi să redimensionaţi imaginea la o dimensiune în pixeli specificată sau la un procentaj specificat din dimensiunea iniţială.

Când salvaţi un fişier optimizat utilizând comanda Salvare pentru Web şi dispozitive, puteţi opta pentru generarea unui fişier HTML pentru imagine. Acest fişier conţine toate informaţiile necesare pentru afişarea imaginii într-un browser Web.

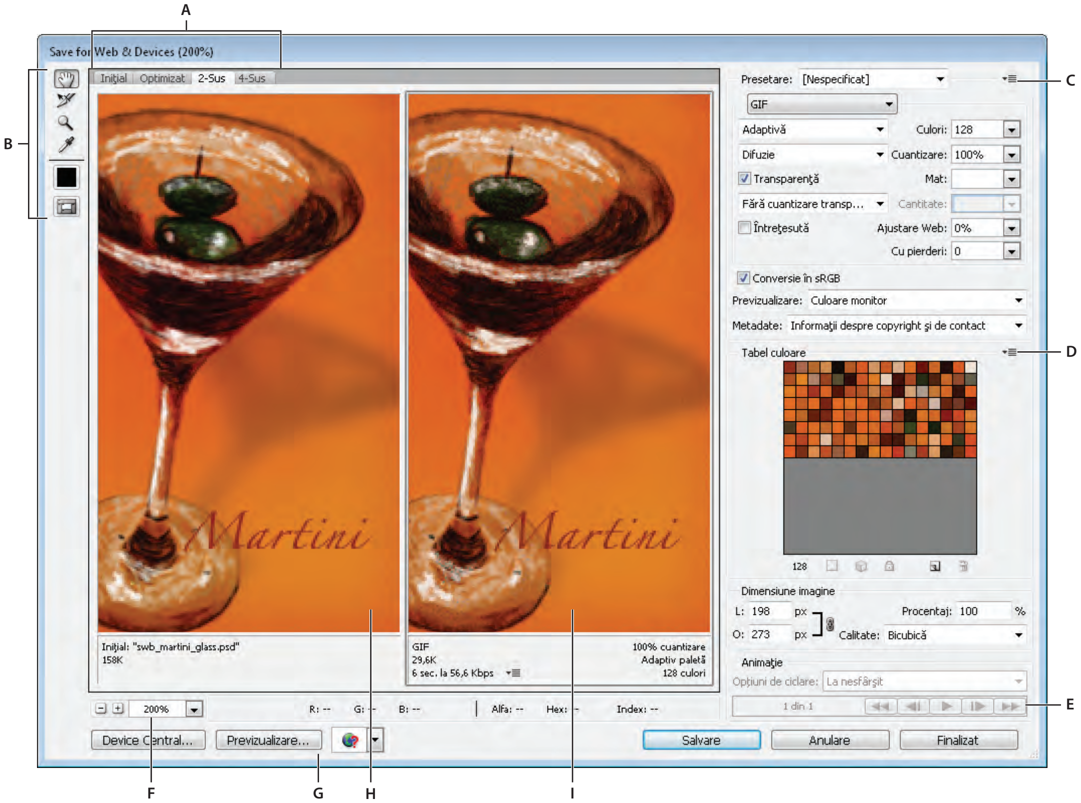
Comanda Salvare ca din Photoshop şi procesul de imagine

În Photoshop, puteţi utiliza comanda Salvare ca pentru a salva o imagine ca fişier GIF, JPEG sau PNG. În funcţie de formatul fişierului, puteţi să specificaţi calitatea imaginii, gradul de transparenţă sau mătuire al fundalului, afişarea culorilor şi metoda de descărcare. Cu toate acestea, toate caracteristicile pentru Web - cum ar fi felii, legături şi animaţii - pe care le-aţi adăugat în fişier nu sunt păstrate.

De asemenea, puteţi să utilizaţi procesorul de imagine din Photoshop pentru a salva copii ale unui dosar de imagini în format JPEG. Puteţi utiliza procesorul de imagine pentru a redimensiona şi a converti profilul de culoare al unei imagini la profilul sRGB standard pentru Web.

Prezentare generală a opţiunii Salvare pentru Web şi dispozitive

Utilizaţi caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive (Fişier > Salvare pentru Web şi dispozitive) pentru a selecta opţiuni de optimizare şi a previzualiza ilustraţii optimizate.



Inițial: "swb_martini_glass.psd"
158K

GIF
29,6K
6 sec. la 56,6 Kbps

100% cuantizare
Adaptiv paletă
128 culori

200%

Presetare: [Nespecificat]
GIF
Adaptivă
Culori: 128
Difuzie
Cuantizare: 100%
☑ Transparență
Mat:
Fără cuantizare transp...
Cantitate:
☐ Întrețesută
Ajustare Web: 0%
Cu pierderi: 0
☑ Conversie în sRGB
Previzualizare: Culoare monitor
Metadate: Informații despre copyright și de contact
128
L: 198 px
O: 273 px
Procentaj: 100 %
Calitate: Bicubică
Opțiuni de ciclare: La nesfârșit
1 din 1

Caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive
A. *Opțiuni de afișare* ***B.*** *Casetă Instrumente* ***C.*** *Meniu pop-up Optimizare* ***D.*** *Meniu pop-up Tabel de culori* ***E.*** *Controale animație (numai în Photoshop)* ***F.*** *Casetă text Zoom* ***G.*** *Meniu Previzualizare în browser* ***H.*** *Imagine originală* ***I.*** *Imagine optimizată*

Previzualizarea imaginilor în caseta de dialog

❖ Faceți clic pe o filă din partea de sus a zonei de imagine pentru a selecta o opțiune de afișare:

Inițial Afișează imaginea fără optimizare.

Optimizat Afișează imaginea cu setările curente de optimizare aplicate.

Pliere dublă Afișează două versiuni ale imaginii una lângă cealaltă.

Pliere cvadruplă Afișează patru versiuni ale imaginii una lângă cealaltă.

Navigarea în caseta de dialog

Dacă în caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive nu este vizibilă întreaga ilustrație, puteți utiliza instrumentul Mână pentru a aduce o altă zonă în vizualizare. Utilizați instrumentul Zoom pentru a mări sau a micșora vizualizarea.

- Selectați instrumentul Mână (sau mențineți apăsată bara de spațiu) și trageți în zona de vizualizare pentru a panorama imaginea.
- Selectați instrumentul Zoom 🔍 și faceți clic într-o vizualizare pentru apropiere; mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic într-o vizualizare pentru depărtare.

Puteți de asemenea să specificați un procentaj de mărire sau să alegeți unul din partea de jos a casetei de dialog.

Vizualizarea informaţiilor şi a duratei de descărcare a imaginii optimizate

Zona pentru adnotări de sub fiecare imagine din caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive oferă informaţii despre optimizare. Adnotarea pentru imaginea iniţială indică numele şi dimensiunea fişierului. Adnotarea pentru imaginea optimizată indică opţiunile curente de optimizare, dimensiunea fişierului optimizat şi durata estimată de descărcare utilizând viteza selectată pentru modem. Puteţi selecta o viteză pentru modem din meniul pop-up Previzualizare.

Previzualizarea valorilor gama ale imaginii la valori diferite

Valoarea gama a monitorului unui calculator afectează gradul de întunecime sau luminozitate al unei imagini afişate într-un browser Web. Sistemele Windows utilizează valoarea gama de 2.2, astfel încât imaginile par mai întunecate pe sistemele Windows decât pe cele Mac OS, care sunt setate în mod normal la o valoare gama de 1.8. În Photoshop, puteţi previzualiza aspectul imaginilor pe sisteme cu diferite valori gama şi puteţi ajusta valorile gama pentru imagine pentru compensare. Activarea unei opţiuni de previzualizare nu afectează rezultatul final al imaginii.

❖ Selectaţi una dintre următoarele opţiuni utilizând meniul pop-up Previzualizare din caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive

Culoare monitor Nu ajustează valoarea gama a imaginii. Culoare monitor este setarea implicită.

Macintosh (Fără gestionarea culorilor) Afişează o ajustare pe baza valorii gama implicite pentru Macintosh.

Windows (Fără gestionarea culorilor) Afişează o ajustare pe baza valorii gama implicite pentru Windows.

Utilizare profil document Ajustează valoarea gama pentru a corespunde oricărui profil de culoare ataşat dintr-un document cu gestionarea culorilor.

Optimizarea unei imagini pentru Web

1. Selectaţi Fişier > Salvare pentru Web şi dispozitive.
2. Faceţi clic pe o filă din partea de sus a casetei de dialog pentru a selecta o opţiune de afişare: Optimizat, Pliere dublă sau Pliere cvadruplă. Dacă selectaţi Pliere cvadruplă, faceţi clic pe previzualizarea pe care doriţi să o optimizaţi.
3. (Opţional) Dacă imaginea conţine mai multe felii, selectaţi una sau mai multe felii pe care doriţi să le optimizaţi.
4. Selectaţi o setare prestabilită pentru optimizare din meniul Presetare sau setaţi opţiuni de optimizare individuale. Opţiunile disponibile se schimbă în funcţie de formatul de fişier selectat.

Dacă lucraţi în modul Pliere cvadruplă, selectaţi Repopulare vizualizări din meniul Optimizare pentru a genera automat versiuni de calitate inferioară ale imaginii, după ce schimbaţi setările de optimizare.

5. Reglaţi setările de optimizare până când sunteţi satisfăcut de echilibrul dintre calitatea imaginii şi dimensiunea fişierului. Dacă imaginea conţine mai multe felii, asiguraţi-vă că optimizaţi toate feliile.

Pentru a restaura o previzualizare optmizată la versiunea iniţială, selectaţi-o şi apoi selectaţi Iniţial din meniul Presetare.

6. Dacă optimizaţi o imagine care are un profil de culoare încorporat, altul decât sRGB, trebuie să efectuaţi conversia culorilor imaginii la sRGB înainte a salva imaginea pentru a fi utilizată pe Web. Acest lucru vă asigură că aspectul colorilor pe care le vedeţi în imaginea optimizată va fi identic în diferite browsere Web. Opţiunea Conversie la sRGB este selectată în mod prestabilit.

7 (Numai în Photoshop) Din meniul Metadate, alegeți metadatele XMP de salvat împreună cu fișierul optimizat. Metadatele sunt acceptate integral de formatul de fișier JPEG și parțial de formatele GIF și PNG. Acestea pot include toate informațiile din fișierul de metadate care a fost adăugat la document (selectați Fișier > Informații fișier pentru a vizualiza sau a introduce metadate pentru document).

Fără Nu sunt salvate metadate. Produce cea mai mică dimensiune de fișier.

Drepturi de autor Salvează notele despre drepturile de autor, termenii de utilizare a drepturilor, starea drepturilor de autor și un URL cu informații despre drepturile de autor.

Informații despre contact și drepturile de autor Salvează toate informațiile despre drepturile de autor, plus următoarele informații: autorul, titlul postului autorului, e-mail(urile), adresa, orașul, statul/provincia, codul poștal, țara, numerele de telefon și site-urile Web.

Totul cu excepția informațiilor despre cameră Salvează toate metadatele XMP, cu excepția datelor EXIF. Datele EXIF includ setările camerei și informațiile despre scenă precum timpul de expunere, data și ora, distanța focală, compensarea expunerii, modelul de măsurare și utilizarea blițului.

Toate Salvează toate metadatele XMP din fișier.

8 Faceți clic pe Salvare.

9 În caseta de dialog Salvare optimizată ca, efectuați următoarele acțiuni, apoi faceți clic pe Salvare:

- Introduceți un nume de fișier și selectați o locație pentru fișierul sau fișierele rezultate.
- Selectați o opțiune pentru format pentru a specifica tipul fișierelor pe care doriți să le salvați: un fișier HTML și fișiere de imagine, numai fișiere de imagine sau numai un fișier HTML.
- (Opțional) Setați setările de ieșire pentru fișierele HTML și de imagine.
- Dacă imaginea conține mai multe felii, selectați o opțiune pentru a salva felii din meniul Felii: Toate feliile sau Feliile selectate.

Pentru a reseta opțiunile de optimizare la ultima versiune salvată, apăsați tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe Resetare. Pentru a păstra aceleași setări la următoarea deschidere a casetei de dialog Salvare pentru Web și dispozitive, apăsați tasta Alt/Option și faceți clic pe Reținere.

Pentru un clip video referitor la salvarea fișierelor pentru Web în Illustrator, vizitați www.adobe.com/go/vid0063_ro.

Consultați și

Clipul video Salvare pentru Web în Illustrator

“Opțiunile de optimizare a graficii Web” la pagina 549

“Previzualizarea imaginilor optimizate într-un browser Web” la pagina 549

“Setarea opțiunilor de ieșire” la pagina 561

Salvarea sau ștergerea presetărilor de optimizare

Puteți să salvați setările de optimizare ca set denumit și să aplicați setările pentru alte imagini. Setările salvate apar în meniul pop-up Presetare, împreună cu setările denumite predefinite. Dacă editați un set denumit sau un set predefinit, meniul Presetare afișează termenul “Nedenumit”.

1 Setați opțiunile de optimizare în funcție de necesități și selectați Salvare setări din meniul paletei Optimizare.

2 Denumiți setările și salvați în dosarul corespunzător:

Photoshop (Windows XP) Document and Settings\*[Nume utilizator]*\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS4\Optimized Settings

(Windows Vista) Users\*[Nume utilizator]*\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS4\Optimized Settings

(Mac OS) User/*[Nume utilizator]*/Library/Preferences/Adobe Photoshop CS4 Settings/Optimized Settings

Illustrator (Windows XP) Document and Settings\*[Nume utilizator]*\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS4 Settings\*[Limbă]*\Save for Web Settings\Optimize

(Windows Vista) Users\*[Nume utilizator]*\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS4 Settings\*[Limbă]*\Save for Web Settings\Optimize

(Mac OS) User/*[Nume utilizator]*/Library/ApplicationSupport/Adobe/Adobe Illustrator CS4/*[Limbă]*/Save for Web Settings/Optimize

***Notă:** Dacă salvaţi setările în altă locaţie, acestea nu vor fi disponibile din meniul pop-up Presetare.*

3 Pentru a şterge o presetare, selectaţi presetarea din meniul Presetare şi selectaţi Ştergere setări din meniul Optimizare.

Lucrul cu felii în caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive

Dacă imaginea conţine mai multe felii, trebuie să specificaţi feliile care vor fi optimizate. Puteţi să aplicaţi setările de optimizare la felii suplimentare legând feliile. Feliile legate în format GIF şi PNG-8 partajează o paletă de culori şi un model de cuantizare pentru a împiedica apariţia de cusături între felii.

- Pentru a afişa sau a ascunde toate feliile, faceţi clic pe butonul Comutare vizibilitate felii .
- (Numai Photoshop) Pentru a afişa sau a ascunde felii automate, selectaţi opţiunea Ascundere felii automate din meniul pop-up Previzualizare.
- Pentru a selecta felii din caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive, selectaţi instrumentul Selectare felie , apoi faceţi clic pe o felie pentru a o selecta. Faceţi Shift-clic sau Shift-tragere pentru a selecta mai multe felii.

***Notă:** În caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive, feliile neselectate sunt estompate. Aceasta nu afectează culoarea imaginii finale.*

- Pentru a vizualiza opţiunile pentru felii în caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive, selectaţi instrumentul Selectare felie şi faceţi dublu clic pe o felie.
- Pentru a lega felii, selectaţi două sau mai multe felii şi selectaţi opţiunea Legare felii din meniul pop-up Optimizare (din dreapta meniului Presetare). Pictograma pentru legare apare pe feliile legate.
- Pentru a anula legarea unei felii, selectaţi felia şi apoi selectaţi Anulare legare felie din meniul pop-up Optimizare.
- Pentru a anula legarea tuturor feliilor dintr-o imagine, selectaţi Anulare legare globală felii din meniul pop-up Optimizare.

Comprimarea unui element grafic Web la o anumită dimensiune de fişier

1 Selectaţi Fişier > Salvare pentru Web şi dispozitive.

2 Faceţi clic pe o filă din partea de sus a casetei de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive pentru a selecta o opţiune de afişare: Optimizat, Pliere dublă sau Pliere cvadruplă. Dacă selectaţi Pliere cvadruplă, selectaţi previzualizarea pe care doriţi să o optimizaţi.

3 (Opţional) Selectaţi feliile pe care doriţi să le optimizaţi şi formatul de fişier pe care doriţi să îl utilizaţi.

4 Selectaţi Optimizare la dimensiune fişier din meniul Optimizare (din dreapta meniului Setări).

5 Introduceţi dimensiunea de fişier dorită.

6 Selectați o opțiune pentru începere:

Setări curente Utilizează formatul de fişier curent.

Selectare automată GIF/JPEG Selectează automat formatul optim, în funcție de conținutul imaginii.

7 Selectați o opțiune de utilizare pentru a specifica dacă doriți să aplicați dimensiunea de fişier indicată numai pentru felia curentă, pentru fiecare felie din imagine sau pentru toate feliile. Faceți clic pe OK.

Redimensionarea ilustrațiilor la optimizare

În caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive, puteți să redimensionați o imagine la dimensiunea în pixeli specificată sau la un procentaj din dimensiunea inițială.

1 Faceți clic pe fila Dimensiune imagine din caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive.

2 Setați oricare dintre următoarele opțiuni suplimentare:

Constrângere proporții Păstrează proporțiile curente de lățime pe înălțime, în pixeli.

Calitate (Numai Photoshop) Specifică metoda de interpolare. Opțiunea Bicubică mai precisă produce în general rezultate mai bune atunci când reduceți dimensiunea imaginii.

Antialias (Numai Illustrator) Elimină muchiile zimțate din ilustrații, aplicând funcția antialias.

Tăiere la planşă de lucru (Numai Illustrator) Taie dimensiunea ilustrației pentru a corespunde limitelor planşei de lucru a documentului. Partea din ilustrație care depăşeşte limitele planşei de lucru va fi ştearsă.

Notă: *Niciuna dintre caracteristicile din paleta Dimensiune imagine nu este disponibilă pentru formatele de fişiere SWF şi SVG, cu excepția opțiunii Tăiere la planşă de lucru.*

3 Introduceți noua dimensiune în pixeli sau specificați procentajul cu care va fi redimensionată imaginea şi faceți clic pe Aplicare.

Generarea de straturi CSS pentru grafica Web

Puteți utiliza straturi în ilustrațiile din Illustrator pentru a genera straturi CSS în fişierul HTML rezultat. Un strat CSS este un element care are o poziție absolută şi se poate suprapune cu alte elemente dintr-o pagină Web. Exportul straturilor CSS este util atunci când doriți să creați efecte dinamice într-o pagină Web.

Paleta Straturi din caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive vă oferă control asupra straturilor de nivel zero din ilustrație care sunt exportate ca straturi CSS şi vă permite să indicați dacă straturile exportate sunt vizibile sau ascunse.

1 Faceți clic pe fila Straturi din caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive.

2 Selectați Export ca straturi CSS.

3 Selectați un strat din meniul pop-up Straturi şi setați următoarele opțiuni la valorile dorite:

Vizibil Creează un strat CSS vizibil în fişierul HTML rezultat.

Ascuns Creează un strat CSS ascuns în fişierul HTML rezultat.

Straturile CSS sunt similare cu straturile GoLive. Utilizând Adobe GoLive, puteți anima un strat CSS şi puteți utiliza acțiuni JavaScript încorporate pentru a crea efecte interactive.

Consultați şi

"Prezentare generală a opțiunii Salvare pentru Web şi dispozitive" la pagina 543

"Optimizarea unei imagini pentru Web" la pagina 545

Previzualizarea imaginilor optimizate într-un browser Web

Puteţi să previzualizaţi o imagine optimizată în orice browser Web instalat în sistem, din caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive (Fişier > Salvare pentru Web şi dispozitive). Previzualizarea în browser afişează imaginea cu o legendă în care sunt listate tipul de fişier al imaginii, dimensiunile în pixeli, dimensiunea fişierului, specificaţiile de compresie şi alte informaţii HTML.

- Pentru a previzualiza o imagine în browserul Web implicit, faceţi clic pe pictograma browserului din partea de jos a casetei de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive.
- Pentru a selecta alt browser, selectaţi opţiunea Altele din meniul pop-up Browser (lângă pictograma pentru browser).
- Pentru a adăuga, edita sau elimina un browser din meniul pop-up Browser, selectaţi Editare listă din meniul pop-up Browser. În caseta de dialog Browsere, puteţi găsi toate browserele instalate pe calculator şi puteţi seta browserul implicit pentru previzualizarea imaginii.

Salvarea unui fişier pentru trimitere prin e-mail

1. Deschideţi imaginea în Photoshop şi selectaţi Fişier > Salvare pentru Web şi dispozitive.
2. Faceţi clic pe fila Optimizat din partea de sus a casetei de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive.
3. Selectaţi opţiunea JPEG scăzut din meniul Presetare.
4. Faceţi clic pe fila Dimensiune imagine.
5. Asiguraţi-vă că opţiunea Constrângere proporţii este selectată şi introduceţi o lăţime. Pentru e-mail, 400 de pixeli este o dimensiune bună. Utilizaţi o dimensiune mai mică dacă destinatarul are o conexiune la Internet cu viteză redusă.
6. Faceţi clic pe Salvare. Introduceţi un nume de fişier şi locaţia în care doriţi să salvaţi fişierul. În Format, asiguraţi-vă că este selectată opţiunea Numai imagini. Faceţi clic pe Salvare.

Acum sunteţi pregătit să trimiteţi fişierul prin e-mail. În unele programe de e-mail, puteţi să trageţi fişierul în corpul mesajului. În alte programe, trebuie să utilizaţi comanda Ataşare sau Inserare.

Opţiunile de optimizare a graficii Web

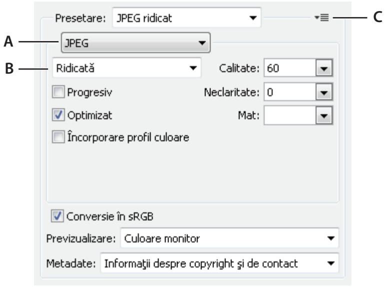
Formate pentru grafică Web

Formatele pentru grafică Web pot fi rasterizate (bitmap) sau vectoriale. Formatele bitmap - GIF, JPEG, PNG şi WBMP - *depind de rezoluţie*, ceea ce înseamnă că dimensiunile unei imagini bitmap, posibil şi calitatea imaginii, se vor modifica la diferite setări de rezoluţie ale monitorului. Formatele vectoriale - SVG şi SWF - *nu depind de rezoluţie* şi pot fi mărite sau micşorate fără a pierde din calitatea imaginii. Formatele vectoriale pot să includă şi date rasterizate. Din caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive puteţi să exportaţi numai în format SVG şi SWF în Adobe Illustrator.

Opţiuni de optimizare JPEG

JPEG este formatul standard pentru compresia imaginilor cu tonuri continue, cum ar fi fotografiile. Optimizarea unei imagini ca format JPEG se bazează pe compresia *cu pierderi*, care abandonează selectiv date.

***Notă:** Deoarece datele despre imagine se pierd la salvarea unui fişier în format JPEG, se recomandă salvarea fişierului sursă în formatul său iniţial (de exemplu, .PSD în Photoshop), dacă doriţi să continuaţi editarea fişierului ulterior sau să creaţi versiuni JPEG suplimentare.*



Presetare: JPEG ridicat
JPEG
Ridicată
Calitate: 60
☐ Progresiv
Neclaritate: 0
☑ Optimizat
Mat:
☐ Încorporare profil culoare
☑ Conversie în sRGB
Previzualizare: Culoare monitor
Metadate: Informaţii despre copyright şi de contact

Setările de optimizare pentru JPEG
***A.** Meniul Format fişier **B.** Meniul Calitate compresie **C.** Meniul Optimizare*

Calitate Determină nivelul de compresie. Cu cât valoarea setării Calitate este mai mare, cu atât algoritmul de compresie va păstra mai multe detalii. Totuşi, utilizarea unei valori mari pentru setarea Calitate determină o dimensiune mai mare a fişierului decât utilizarea unei valori mici pentru setarea Calitate. Vizualizaţi imaginea optimizată cu setări diferite pentru calitate, pentru a stabili echilibrul optim între calitate şi dimensiunea fişierului.

Optimizat Creează un JPEG îmbunătăţit, cu o dimensiune a fişierului puţin mai mică. Formatul JPEG optimizat este recomandat pentru compresia maximă a fişierului; totuşi, versiunile mai vechi de browsere nu acceptă această caracteristică.

Progresiv Afişează imaginea progresiv într-un browser Web. Imaginea apare ca o serie de acoperiri, permiţând utilizatorilor să vizualizeze o versiune la rezoluţie scăzută a imaginii, înainte ca aceasta să se descarce complet. Opţiunea Progresiv necesită utilizarea formatului JPEG optimizat.

***Notă:** Fişierele JPEG progresive necesită mai multă memorie RAM pentru vizualizare şi nu sunt acceptate de unele browsere.*

Neclaritate Specifică gradul de neclaritate care va fi aplicat imaginii. Această opţiune aplică un efect identic cu cel al filtrului Neclaritate gaussiană şi permite compresia suplimentară a fişierului, generând un fişier de dimensiune mai mică. Se recomandă o setare între 0,1 şi 0,5.

Încorporare profil de culoare (Photoshop) sau profil ICC (Illustrator) Păstrează profilurile de culoare din fişierul optimizat. Unele browsere utilizează profiluri de culoare pentru corectarea culorilor.

Mată Specifică o culoare de umplere pentru pixelii care erau transparenţi în imaginea iniţială. Faceţi clic pe specimenul de culoare Mat pentru a selecta o culoare din instrumentul Alegere culoare sau selectaţi o opţiune din meniul Mat: Pipetă culoare (pentru a utiliza culoarea din caseta de eşantion a pipetei), Culoare plan frontal, Culoare fundal, Alb, Negru sau Altele (pentru a utiliza instrumentul Alegere culoare).

***Notă:** Opţiunile Culoare plan frontal şi Culoare fundal sunt disponibile numai în Photoshop.*

Pixelii care erau complet transparenţi în imaginea iniţială sunt umpluţi cu culoarea selectată; pixelii care erau parţial transparenţi în imaginea iniţială sunt amestecaţi cu culoarea selectată.

Consultaţi şi

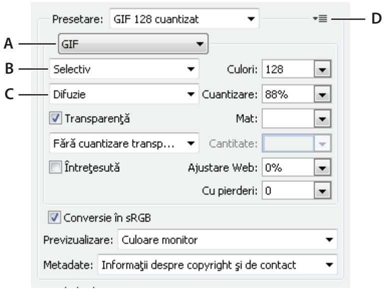
"Optimizarea unei imagini pentru Web" la pagina 545

Opțiuni de optimizare GIF şi PNG-8

GIF este formatul standard pentru compresia imaginilor cu culori aplatizate şi detalii clare, cum ar fi grafica vectorială, logo-urile sau ilustrațiile cu text. Asemenea formatului GIF, formatul PNG-8 comprimă eficient zonele solide de culoare, păstrând în acelaşi timp claritatea detaliilor.

Fişierele PNG-8 şi GIF acceptă culori pe 8 biți, deci pot afişa până la 256 de culori. Procesul de stabilire a culorilor care vor fi utilizate se numeşte *indexare*, de aceea imaginile în format GIF şi PNG-8 sunt denumite uneori imagini cu *culori indexate*. Pentru a converti o imagine în culoare indexată, se generează un tabel de căutare a culorilor pentru stocarea şi indexarea culorilor din imagine. Dacă o culoare din imaginea inițială nu apare în tabelul de căutare a culorilor, aplicația alege culoarea cea mai apropiată din tabel sau simulează culoarea utilizând o combinație a culorilor disponibile.

Pe lângă următoarele opțiuni, puteți inclusiv să ajustați numărul de culori din tabelul de culori al imaginii. Vezi "Personalizarea tabelului de culori pentru imagini GIF şi PNG-8" la pagina 555.



Presetare: GIF 128 cuantizat
GIF
Selectiv
Culori: 128
Difuzie
Cuantizare: 88%
☑ Transparență
Mat:
Fără cuantizare transp...
Cantitate:
☐ Întrețesută
Ajustare Web: 0%
Cu pierderi: 0
☑ Conversie în sRGB
Previzualizare: Culoare monitor
Metadate: Informații despre copyright şi de contact

Setările de optimizare pentru GIF
A. *Meniul Format fişier* ***B.*** *Meniul Algoritm de reducere culori* ***C.*** *Meniul Algoritm de cuantizare* ***D.*** *Meniul Optimizare*

Cu pierderi (numai GIF) Reduce dimensiunea fişierului prin abandonarea selectivă a datelor. O valoare mai mare a setării Cu pierderi determină abandonarea mai multor date. Puteți aplica adesea o valoare a pierderilor între 5 şi 10, uneori până la 50, fără a degrada imaginea. Opțiunea Cu pierderi poate reduce dimensiunea fişierului cu 5% până la 40%.

Notă: *Nu puteți utiliza opțiunea Cu pierderi în combinați cu opțiunea Întrețesut sau cu algoritmii Zgomot şi Cuantizare model.*

Metodă de reducere a culorilor şi Culori Specifică o metodă pentru generarea tabelului de căutare a culorilor şi numărul de culori dorit în tabelul de căutare a culorilor. Puteți selecta una dintre următoarele metode de reducere a culorilor:

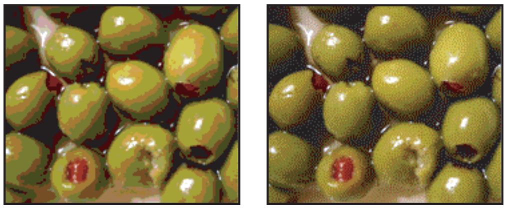
- **Perceptual** Creează un tabel de culori personalizat, acordând prioritate culorilor sensibile ochiului uman.
- **Selectiv** Creează un tabel de culori similar tabelului de culori Perceptual, dar favorizând zone largi de culoare şi păstrarea culorilor Web. Acest tabel de culori generează de obicei imagini cu o integritate crescută a culorilor. Selectiv este opțiunea implicită.
- **Adaptiv** Creează un tabel de culori personalizat prin eşantionarea culorilor din spectrul predominant din imagine. De exemplu, o imagine care are numai culorile verde şi albastru produce un tabel de culori compus în principal din tonuri de verde şi albastru. Majoritatea imaginilor concentrează culorile în anumite zone din spectru.
- **Restrictiv (Web)** Utilizează tabelul de 216 culori standard, comun pentru paletele de culori pe 8 biți din Windows şi Mac OS (256 de culori). Această opțiune asigură faptul că asupra culorilor nu se aplică funcția de cuantizare de către browser atunci când imaginea este afişată utilizând culori pe 8 biți. (Această paletă este denumită şi paleta sigură pentru Web.) Utilizarea paletei pentru Web poate genera fişiere mai mari şi este recomandată numai dacă evitarea aplicării cuantizării de către browser reprezintă o prioritate ridicată.

- **Personalizat** Utilizează o paletă de culori care este creată sau modificată de către utilizator. Dacă deschideţi un fişier GIF sau PNG-8 existent, veţi avea o paletă de culori personalizată.

Utilizaţi paleta Tabel de culori din caseta de dialog Salvare pentru Web şi dipozitive pentru a personaliza tabelul de căutare a culorilor.

- **Alb-negru, Tonuri de gri, Mac OS, Windows** Utilizaţi o paletă de culori setată.

Metodă de cuantizare şi Cuantizare Determină metoda şi gradul de aplicare a cuantizării. Cuantizarea se referă la metoda de simulare a culorilor care nu sunt disponibile în sistemul de afişare a culorilor al calculatorului. Un procentaj de cuantizare mai mare permite afişarea unui număr mai mare de culori şi detalii dintr-o imagine, dar poate mări şi dimensiunea fişierului. Pentru o compresie optimă, utilizaţi cel mai scăzut procentaj de cuantizare care vă oferă detaliile de culoare dorite. Imaginile care au în principal culori solide se pot afişa corespunzător fără cuantizare. Imaginile cu culori în tonuri continue (în special degradeuri de culoare) pot necesita cuantizare pentru a împiedica formarea benzilor de culoare.



Imagine GIF cu cuantizare 0% (stânga) şi cu cuantizare 100% (dreapta)

Puteţi selecta una dintre următoarele metode de cuantizare:

- **Difuzie** Aplică un tipar aleatoriu care de obicei este mai puţin vizibil decât un tipar de cuantizare. Efectele de cuantizare devin difuze în pixelii adiacenţi.

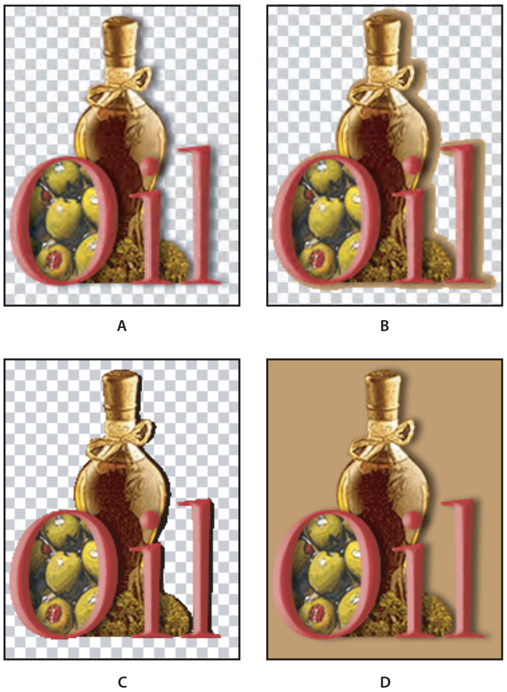
- **Tipar** Aplică un tipar pătrat similar semitonului pentru a simula culorile care nu se găsesc în tabelul de culori.

- **Zgomot** Aplică un tipar aleatoriu similar metodei de cuantizare Difuzie, dar fără ca tiparul să devină difuz în pixelii adiacenţi. Cu metoda de cuantizare Zgomot nu apar cusături.

Transparenţă şi Mată Stabileşte modul de optimizare a pixelilor transparenţi din imagine.

- Pentru a face transparenţi pixelii complet transparenţi şi a amesteca cu o culoare pixelii parţial transparenţi, selectaţi opţiunea Transparenţă şi selectaţi o culoare mată.
- Pentru a umple cu o culoare pixelii complet transparenţi şi a amesteca pixelii parţial transparenţi cu aceeaşi culoare, selectaţi o culoare mată şi deselectaţi opţiunea Transparenţă.
- Pentru a selecta o culoare mată, faceţi clic pe specimenul de culoare Mată şi selectaţi o culoare din instrumentul Alegere culoare. Alternativ, selectaţi o opţiune din meniul Mat: Pipetă culoare (pentru a utiliza culoarea din caseta de eşantion a pipetei), Culoare plan frontal, Culoare fundal, Alb, Negru sau Altele (pentru a utiliza instrumentul Alegere culoare).

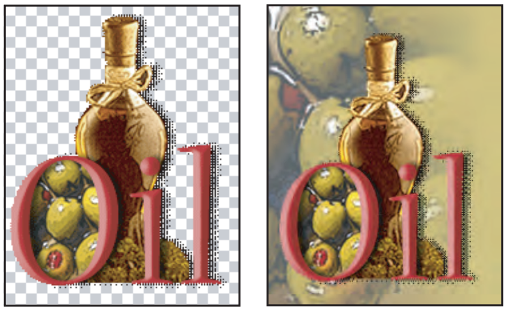
  Notă: *Opţiunile Culoare plan frontal şi Culoare fundal sunt disponibile numai în Photoshop.*



Exemple de transparență și măturire
***A.** Imagine originală **B.** Opțiunea Transparență selectată cu o culoare mată **C.** Opțiunea Transparență selectată fără măturire **D.** Opțiunea Transparență deselectată cu o culoare mată*

Cuantizarea transparenței Dacă opțiunea Transparență este selectată, puteți alege o metodă pentru cuantizarea pixelilor parțial transparenți:

- Opțiunea Fără cuantizare transparență nu aplică nicio cuantizare pentru pixelii parțial transparenți din imagine.
- Opțiunea Cuantizare transparență difuzie aplică un tipar aleatoriu care de obicei este mai puțin vizibil decât un tipar de cuantizare. Efectele de cuantizare devin difuze în pixelii adiacenți. Dacă selectați acest algoritm, specificați un procentaj de cuantizare pentru a controla gradul de cuantizare care se aplică imaginii.
- Opțiunea Cuantizare transparență tipar aplică un tipar pătrat similar semitonului asupra pixelilor parțial transparenți.
- Opțiunea Cuantizare transparență zgomot aplică un tipar aleatoriu similar algoritmului Difuzie, dar fără ca tiparul să devină difuz în pixelii adiacenți. Cu algoritmul Zgomot nu apar cusături.



Exemplu de cuantizare a transparenței tiparului (stânga) și aplicată pe fundalul unei pagini Web (dreapta)

Întrețesere Afişează într-un browser o versiune a imaginii la rezoluție mică, în timp ce se descarcă fişierul de imagine complet. Întrețeserea poate face descărcarea să pară mai scurtă şi poate asigura utilizatorii că descărcarea este în curs de execuție. Totuşi, întrețeserea măreşte de asemenea dimensiunea fişierului.

Aliniere pentru Web Specifică un nivel de toleranță pentru transformarea culorilor în cele mai apropiate echivalente din paleta pentru Web (şi împiedică aplicarea cuantizării asupra culorilor în browser). O valoare mai mare transformă mai multe culori.

Consultați şi

"Optimizarea unei imagini pentru Web" la pagina 545

Optimizarea transparenței în imagini GIF şi PNG

Transparența permite crearea de imagini non-dreptunghiulare pentru Web. Opțiunea *Transparență fundal* păstrează pixelii transparenți din imagine. Aceasta permite afişarea fundalului paginii Web prin zonele transparente din imagine. Opțiunea *Măturire fundal* simulează transparența prin umplerea sau amestecarea pixelilor transparenți cu o culoare mată, care se poate potrivi cu fundalul paginii Web. Măturirea fundalului funcționează optim dacă fundalul paginii Web este o culoare solidă şi dacă ştiți care este acea culoare.

Utilizați opțiunile Transparență şi Mată din caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive pentru a specifica modul de optimizare a pixelilor transparenți din imagini GIF şi PNG.

- (GIF şi PNG-8) Pentru a face transparenți pixelii complet transparenți şi a amesteca cu o culoare pixelii parțial transparenți, selectați opțiunea Transparență şi selectați o culoare mată.
- Pentru a umple cu o culoare pixelii complet transparenți şi a amesteca pixelii parțial transparenți cu aceeaşi culoare, selectați o culoare mată şi deselectați opțiunea Transparență.
- (GIF şi PNG-8) Pentru a face complet transparenți toți pixelii cu o transparență mai mare de 50% şi pentru a face complet opaci toți pixelii cu o transparență de maxim 50%, selectați opțiunea Transparență şi selectați opțiunea Fără din meniul Mată.
- (PNG-24) Pentru a salva o imagine cu transparență pe mai multe niveluri (maxim 256 de niveluri), selectați opțiunea Transparență. Opțiunea Mată este dezactivată, deoarece transparența pe mai multe niveluri permite amestecarea unei imagini cu orice culoare de fundal.

***Notă:** În browserele care nu acceptă transparența PNG-24, pixelii transparenți pot fi afişați pe baza unei culori implicite de fundal, de exemplu gri.*

Pentru a selecta o culoare mată, faceți clic pe specimenul de culoare Mată şi selectați o culoare din instrumentul Alegere culoare. Alternativ, selectați o opțiune din meniul Mat: Pipetă culoare (pentru a utiliza culoarea din caseta de eşantion a pipetei), Culoare plan frontal, Culoare fundal, Alb, Negru sau Altele (pentru a utiliza instrumentul Alegere culoare).

***Notă:** Opțiunile Culoare plan frontal şi Culoare fundal sunt disponibile numai în Photoshop.*

Vizualizarea tabelului de culori pentru o felie optimizată

Tabelul de culori pentru o felie apare în panoul Tabel de culori din caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive.

❖ Selectați o felie care este optimizată în format GIF sau PNG-8. Tabelul de culori pentru felia selectată apare în tabelul de culori din caseta Salvare pentru Web şi dispozitive.

Dacă o imagine are mai multe felii, culorile din tabelul de culori pot varia în funcție de felie (puteți lega în prealabil feliile pentru a împiedica acest lucru). Dacă selectați mai multe felii care utilizează tabele de culori diferite, tabelul de culori este gol, iar în bara de stare a acestuia se afişează mesajul "Mixt".

Personalizarea tabelului de culori pentru imagini GIF şi PNG-8

Utilizaţi tabelul de culori din caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive pentru a personaliza culorile din imagini GIF şi PNG-8 optimizate. Reducerea numărului de culori păstrează adesea calitatea imaginii, reducând în acelaşi timp dimensiunea fişierului de imagine.

Puteţi să adăugaţi şi să ştergeţi culori din tabelul de culori, să transformaţi culorile selectate în culori sigure pentru Web şi să blocaţi culorile selectate pentru a împiedica eliminarea acestora din paletă.

Sortarea unui tabel de culori

Selectaţi o ordine de sortare din meniul paletei Tabel de culori:

- Opţiunea Nesortat restaurează ordinea de sortare iniţială.
- Opţiunea Sortare după nuanţă sortează după locaţia culorii pe cercul de culori standard (exprimată ca grad între 0 şi 360). Culorilor neutre le este atribuită nuanţa 0 şi sunt localizate împreună cu nuanţele de roşu.
- Opţiunea Sortare după luminanţă sortează după luminozitatea unei culori.
- Opţiunea Sortare după popularitate sortează după frecvenţa de apariţie a culorii în imagine.

Adăugarea unei culori noi în tabelul de culori

Puteţi să adăugaţi culori care au fost omise la generarea tabelului de culori. Adăugarea unei culori într-un tabel dinamic transformă culoarea din paletă în culoarea cea mai apropiată de culoarea nouă. Adăugarea unei culori într-un tabel fix sau personalizat adaugă o culoare suplimentară în paletă.

1. Dacă în prezent sunt selectate culori în tabelul de culori, selectaţi opţiunea Deselectare globală culori din meniul paletei Tabel de culori pentru a le deselecta.
2. Selectaţi o culoare efectuând una din următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe caseta de culori a pipetei, din caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive, şi selectaţi o culoare din instrumentul Alegere culoare.
- Selectaţi instrumentul Pipetă din caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive şi faceţi clic în imagine.

3. Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe butonul Culoare nouă din tabelul de culori.
- Selectaţi opţiunea Culoare nouă din meniul paletei Tabel de culori.

Pentru a comuta tabelul de culori la o paletă personalizată, menţineţi apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) în timp ce adăugaţi culoarea nouă.

Culoarea nouă apare în tabelul de culori cu un pătrat alb mic în colţul din dreapta-jos, indicând faptul că acea culoare este blocată. Dacă tabelul de culori este dinamic, culoarea iniţială este afişată în stânga-sus, iar culoarea nouă este afişată în dreapta-jos.

Selectarea culorilor din tabelul de culori

Un chenar alb apare în jurul culorilor selectate în tabelul de culori.

- Pentru a selecta o culoare, faceţi clic pe aceasta în tabelul de culori.
- Pentru a selecta mai multe culori din tabelul de culori, apăsaţi tasta Shift şi faceţi clic pe altă culoare. Sunt selectate toate culorile de pe rândurile cuprinse între prima şi a doua culoare selectată. Pentru a selecta un grup de culori neadiacente, apăsaţi tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) şi faceţi clic pe fiecare culoare pe care doriţi să o selectaţi. Meniul paletei Tabel de culori oferă de asemenea comenzi pentru selectarea culorilor.

- Pentru a selecta o culoare din imaginea previzualizată, faceţi clic în previzualizare utilizând instrumentul Pipetă din caseta Salvare pentru Web şi dispozitive. Faceţi Shift-clic pentru a selecta culori suplimentare.
- Pentru a deselecta toate culorile, selectaţi opţiunea Deselectare globală culori din meniul paletei Tabel de culori.

Transformarea unei culori

Puteţi schimba o culoare selectată din tabelul de culori cu o altă culoare RGB. Când regeneraţi imaginea optimizată, culoarea selectată se schimbă cu noua culoare peste tot unde apare în imagine.

1 Faceţi dublu clic pe culoare în tabelul de culori pentru a afişa instrumentul implicit Alegere culoare.

2 Selectaţi o culoare.

Culoarea iniţială apare în partea stângă-sus a specimenului de culoare, iar noua culoare în partea dreaptă-jos. Pătratul mic din partea dreaptă-jos a specimenului de culoare indică faptul că acea culoare este blocată. În cazul în care transformaţi într-o culoare sigură pentru Web, un romb alb mic apare în centrul specimenului.

3 Pentru a readuce o culoare transformată la culoarea iniţială, efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi dublu clic pe specimenul pentru culoarea transformată. Culoarea iniţială este selectată în instrumentul Alegere culoare. Faceţi clic pe OK pentru a restaura culoarea.
- Pentru a restabili toate culorile transformate dintr-un tabel de culori (inclusiv culorile transformate pentru Web), selectaţi Anulare globală transformare culori din meniul paletei Tabel de culori.

Transformarea culorilor în cel mai apropiat echivalent din paleta pentru Web

Pentru proteja culorile împotriva cuantizării în browser, le puteţi transforma în echivalentele lor cele mai apropiate din paleta pentru Web. Astfel, culorile nu vor fi cuantizate la afişarea în browsere pe sisteme de operare Windows sau Macintosh care pot afişa numai 256 de culori.

1 Selectaţi cel puţin o culoare din imaginea optimizată sau din tabelul de culori.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe butonul Transformare pentru Web ⬢ din paleta Tabel de culori.
- Selectaţi opţiunea Transformare/Anulare transformare culori selectate în/din paleta pentru Web, din meniul paletei Tabel de culori. Culoarea iniţială apare în partea stângă-sus a specimenului de culoare, iar culoarea nouă în partea dreaptă-jos. Rombul alb mic ◈ din centrul specimenului de culoare indică faptul că acea culoare este sigură pentru Web; pătratul mic din partea dreaptă-jos a specimenului de culoare indică faptul că acea culoare este blocată.

3 Pentru a seta o toleranţă pentru transformare, introduceţi o valoare pentru opţiunea Aliniere pentru Web. O valoare mai mare transformă mai multe culori.

4 Pentru a restaura culorile transformate pentru Web, efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi o culoare transformată pentru Web din tabelul de culori şi faceţi clic pe butonul Transformare pentru Web ⬢ din paleta Tabel de culori.
- Pentru a restabili toate culorile transformate pentru Web din tabelul de culori, selectaţi Anulare globală transformare culori din meniul paletei Tabel de culori.

Maparea culorilor la transparenţă

Puteţi adăuga transparenţă la o imagine optimizată, mapând culorile existente la transparenţă.

1 Selectaţi cel puţin o culoare din imaginea optimizată sau din tabelul de culori.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe butonul Mapare transparență din paleta Tabel de culori.
- Selectați opțiunea Mapare/Anulare mapare culori selectate la/de la transparent din meniul paletei Tabel de culori.

Grila de transparență apare în jumătate din fiecare culoare mapară. Pătratul mic din partea dreaptă-jos a specimenului de culoare indică faptul că acea culoare este blocată.

3 Pentru a restaura transparența la culoarea inițială, efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați culorile pe care doriți să le restaurați şi faceți clic pe butonul Mapare transparență sau selectați opțiunea Mapare/Anulare mapare culori selectate la/de la transparent din meniul paletei Tabel de culori.
- Pentru a restaura toate culorile mapate la transparență, selectați opțiunea Anulare globală mapare culori transparente.

Blocarea sau deblocarea unei culori

Puteți bloca culorile selectate din tabelul de culori pentru a împiedica eliminarea acestora la reducerea numărului de culori sau pentru a împiedica cuantizarea acestora în aplicație.

***Notă:** Blocarea culorilor nu împiedică aplicarea cuantizării asupra lor într-un browser.*

1 Selectați cel puțin o culoare din tabelul de culori.

2 Blocați culoarea efectuând una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe butonul Blocare .
- Selectați opțiunea Blocare/Deblocare culori selectate din meniul paletei Tabel de culori.

Un pătrat alb apare în colțul din dreapta-jos al fiecărei culori blocate.

3 Deblocați culoarea efectuând una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe butonul Blocare .
- Selectați opțiunea Blocare/Deblocare culori selectate din meniul paletei Tabel de culori.

Pătratul alb dispare din specimenul de culoare.

Ştergerea culorilor selectate

Puteți şterge culorile selectate din tabelul de culori pentru a reduce dimensiunea fişierului de imagine. Când ştergeți o culoare, zonele din imaginea optimizată care includeau anterior culoarea respectivă sunt randate utilizând culoarea cea mai apropiată din paletă.

La ştergerea unei culori, tabelul de culori se schimbă automată într-o paletă personalizată. Aceasta deoarece paletele adaptivă, perceptuală şi selectivă adaugă automat culoarea ştearsă înapoi în paletă atunci când re-optimizați imaginea - paleta personalizată nu se schimbă la re-optimizarea imaginii.

1 Selectați cel puțin o culoare din tabelul de culori.

2 Ştergeți culoarea efectuând una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe pictograma Ştergere .
- Selectați opțiunea Ştergere culoare din meniul paletei Tabel de culori.

Salvarea unui tabel de culori

Puteţi salva tabele de culori din imagini optimizate pentru a le utiliza cu alte imagini şi pentru a încărca tabelele de culori create în alte aplicaţii. După încărcarea unui tabel de culori nou într-o imagine, culorile din imaginea optimizată se schimbă pentru a reflecta culorile din noul tabel de culori.

1. Selectaţi opţiunea Salvare tabel de culori din meniul paletei Tabel de culori.
2. Denumiţi tabelul de culori şi selectaţi o locaţie pentru salvarea acestuia. În mod implicit, fişierul tabelului de culori are extensia .act (pentru Adobe Color Table).

Dacă doriţi să accesaţi tabelul de culori la selectarea opţiunilor de optimizare pentru o imagine GIF sau PNG, salvaţi tabelul de culori în dosarul Culori optimizate din dosarul aplicaţiei Photoshop.

3. Faceţi clic pe Salvare.

Important: *Când reîncărcaţi tabelul, toate culorile transformate vor apărea ca specimene complete şi vor fi deblocate.*

Încărcarea unui tabel de culori

1. Selectaţi opţiunea Încărcare tabel de culori din meniul paletei Tabel de culori.
2. Navigaţi la fişierul care conţine tabelul de culori pe care doriţi să îl încărcaţi - un fişier Adobe Color Table (.act), un fişier Adobe Color Swatch (.aco) sau un fişier GIF (pentru a încărca tabelul de culori încorporat în fişier).
3. Faceţi clic pe Deschidere.

Opţiuni de optimizare PNG-24

Formatul PNG-24 este adecvat pentru compresia imaginilor cu tonuri continue; totuşi, generează fişiere mult mai mari decât formatul JPEG. Avantajul utilizării formatului PNG-24 este că poate păstra până la 256 de niveluri de transparenţă într-o imagine.

Transparenţă şi Mată Stabileşte modul de optimizare a pixelilor transparenţi din imagine. Vezi "Optimizarea transparenţei în imagini GIF şi PNG" la pagina 554.

Întreţesere Afişează într-un browser o versiune a imaginii la rezoluţie mică, în timp ce se descarcă fişierul de imagine complet. Întreţeserea poate face descărcarea să pară mai scurtă şi poate asigura utilizatorii că descărcarea este în curs de execuţie. Totuşi, întreţeserea măreşte de asemenea dimensiunea fişierului.

Consultaţi şi

"Optimizarea unei imagini pentru Web" la pagina 545

Opţiuni de optimizare WBMP

Formatul WBMP este formatul standard pentru optimizarea imaginilor pentru dispozitive mobile, cum ar fi telefoanele celulare. WBMP acceptă culori pe 1 bit, ceea ce înseamnă că imaginile WBMP pot conţine numai pixeli albi şi negri.

Opţiunile Metodă de cuantizare şi Cuantizare determină metoda şi gradul de aplicare a cuantizării. Pentru o compresie optimă, utilizaţi cel mai scăzut procentaj de cuantizare care vă oferă detaliile dorite.

Puteţi selecta una dintre următoarele metode de cuantizare:

Fără cuantizare Nu aplică nicio cuantizare, randând imaginea în pixeli negri puri şi pixeli albi puri.

Difuzie Aplică un tipar aleatoriu care de obicei este mai puţin vizibil decât un tipar de cuantizare. Efectele de cuantizare devin difuze în pixelii adiacenţi. Dacă selectaţi acest algoritm, specificaţi un procentaj de cuantizare pentru a controla gradul de cuantizare care se aplică imaginii.

***Notă:** Cuantizarea de tip Difuzie poate cauza apariția de cusături detectabile la limitele dintre felii. Legarea feliilor determină difuzia tiparului de cuantizare în toate feliile legate și elimină cusăturile.*

Tipar Aplică un tipar pătrat similar semitonului pentru a determina valoarea pixelilor.

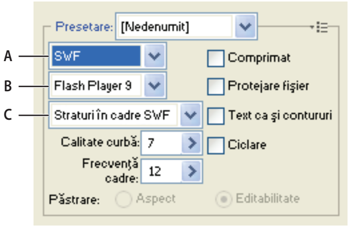
Zgomot Aplică un tipar aleatoriu similar cuantizării de tip Difuzie, dar fără ca tiparul să devină difuz în pixelii adiacenți. Cu algoritmul Zgomot nu apar cusături.

Consultați și

"Optimizarea unei imagini pentru Web" la pagina 545

Opțiuni de optimizare SWF (Illustrator)

Formatul de fișier Flash Adobe Flash (SWF) este un fișier de grafică bazat pe vectori, pentru elementele grafice scalabile și compacte, destinate utilizării pe Web. Deoarece formatul de fișier este bazat pe vectori, ilustrațiile își păstrează calitatea imaginii la orice rezoluție. Formatul SWF este ideal pentru crearea de cadre de animație, dar și pentru salvarea de imagini rasterizate în format SWF sau pentru combinarea graficii rasterizate cu cea vectorială.



Presetare: [Nedenumit]
SWF
Flash Player 9
Straturi în cadre SWF
Calitate curbă: 7
Frecvență cadre: 12
☐ Comprimat
☐ Protejare fișier
☐ Text ca și contururi
☐ Ciclare
Păstrare: ○ Aspect ● Editabilitate

Setările de optimizare pentru SWF
***A.** Meniul Format fișier **B.** Meniul Flash Player **C.** Meniul Export*

Presetare Specifică setul de opțiuni preconfigurat pe care doriți să îl utilizați pentru export. Puteți crea presetări noi setând opțiunile la valorile dorite și selectând apoi comanda Salvare setări din meniul panoului. (Pentru a deschide meniul panoului, faceți clic pe triunghiul din partea dreaptă a meniului Presetare.)

Versiune Flash Player Specifică cea mai veche versiune de Flash Player care va accepta fișierul exportat.

Tip de export Stabilește modul în care sunt exportate straturile. Selectați Fișier AI în fișier SWF pentru a exporta ilustrațiile într-un singur cadru. Selectați Straturi în cadre SWF pentru a exporta ilustrațiile de pe fiecare strat într-un cadrul SWF separat, creând un fișier SWF animat.

***Notă:** Selectați Fișier AI în fișier SWF pentru a păstra măștile de tăiere a straturilor.*

Calitate curbe Stabilește acuratețea curbelor Bezier. O valoare mai mică reduce dimensiunea fișierului exportat, cu o ușoară pierdere a calității curbelor. O valoare mai mare crește acuratețea reproducerii curbei Bezier, dar generează un fișier cu o dimensiune mai mare.

Frecvență cadre Specifică frecvența de cadre la care va fi rulată animația într-o aplicație de vizualizare Flash. Această opțiune este disponibilă doar pentru conversia straturilor în cadre SWF.

Buclă Determină repetarea continuă a animației la redarea într-o aplicație de vizualizare Flash, în locul unei singure redări. Această opțiune este disponibilă doar pentru conversia straturilor în cadre SWF.

Păstrare aspect Expandează contururile în umpleri sub formă de contur și aplatizează toate modurile de amestecare și transparența pe care formatul SWF nu le acceptă.

Păstrare editabilitate Convertește contururi în contururi SWF și aproximează sau ignoră transparența pe care formatul SWF nu o acceptă.

Notă: *Formatul SWF acceptă doar opacitatea la nivel de obiect.*

Utilizaţi comanda Export în locul comenzii Salvare pentru Web şi dispozitive pentru a păstra ordinea de suprapunere a ilustraţiei, exportând fiecare strat într-un fişier SWF separat. Puteţi apoi să importaţi simultan fişierele SWF exportate în Adobe Flash.

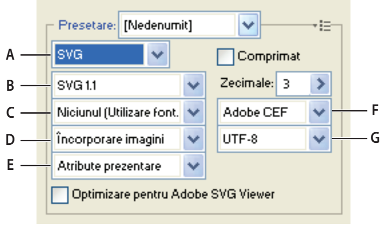
Comprimat Comprimă fişierul exportat.

Protejare fişier Protejează fişierul împotriva importului în alte aplicaţii decât Flash.

Text drept contururi Converteşte întregul text în contururi pentru a păstra aspectul. Dacă doriţi să editaţi textul în Flash, nu selectaţi această opţiune.

Opţiuni de optimizare SVG (Illustrator)

SVG este un format vectorial care descrie imaginile ca forme, trasee, text şi efecte de filtrare. Fişierele rezultate sunt compacte şi oferă grafică de calitate ridicată pe Web, la tipărire şi chiar pe dispozitive portabile, unde resursele sunt limitate.


Presetare: [Nedenumit]
SVG
☐ Comprimat
SVG 1.1
Zecimale: 3
Niciunul (Utilizare font.
Adobe CEF
Încorporare imagini
UTF-8
Atribute prezentare
☐ Optimizare pentru Adobe SVG Viewer

Setările de optimizare pentru SVG
A. *Meniul Format fişier* ***B.*** *Meniul Profiluri SVG* ***C.*** *Meniul Subseturi de fonturi* ***D.*** *Meniul Locaţie imagine* ***E.*** *Meniul Proprietăţi CSS*
F. *Meniul Tip font* ***G.*** *Meniul Codare*

Comprimat Creează un fişier SVG comprimat (SVGZ).

Profiluri SVG Specifică definiţia tipului de document SVG XML pentru fişierul exportat.

- **SVG 1.0 şi SVG 1.1** Recomandate pentru fişierele SVG care vor fi vizualizate pe un calculator desktop. SVG 1.1 este versiunea completă a specificaţiei SVG, iar SVG Tiny 1.1, SVG Tiny 1.1 Plus, SVG Tiny 1.2 şi SVG Basic 1.1 sunt subseturi ale acesteia.
- **SVG Basic 1.1** Recomandat pentru fişierele SVG care vor fi vizualizate pe dispozitive bazate pe mediu, cum sunt dispozitivele portabile. Reţineţi faptul că nu toate dispozitivele portabile acceptă profilul SVG Basic. Astfel, dacă selectaţi această opţiune, nu aveţi garanţia că fişierul SVG va putea fi vizionat pe toate dispozitivele portabile. SVG Basic nu acceptă tăierea non-dreptunghiulară şi nici anumite efecte de filtrare SVG.
- **SVG Tiny 1.1 şi SVG Tiny 1.1+** Recomandate pentru fişierele SVG care vor fi vizionate pe dispozitivele mici, cum sunt telefoanele mobile. Reţineţi că nu toate telefoanele acceptă profilurile SVG Tiny şi SVG Tiny Plus. Astfel, dacă selectaţi oricare dintre aceste opţiuni, nu aveţi garanţia că fişierul SVG va putea fi vizualizat pe toate dispozitivele de dimensiuni mici.
- **SVG Tiny 1.2** Recomandat pentru fişierele SVG care vor fi vizualizate pe mai multe tipuri de dispozitive, de la PDA-uri şi telefoane mobile până la laptopuri şi calculatoare desktop.

SVG Tiny nu acceptă degradeuri, transparenţă, tăiere, măşti, simboluri sau efecte de filtrare SVG. Profilul SVG Tiny Plus include capacitatea de a afişa degradeurile şi transparenţa, dar nu acceptă operaţia de tăiere, măştile, simbolurile sau efectele de filtrare SVG.

Pentru informaţii suplimentare privind profilurile SVG, consultaţi specificaţia SVG de pe site-ul World Wide Web Consortium (W3C) (www.w3.org).

Zecimale Stabileşte precizia datelor vectoriale din fişierul SVG. Puteţi seta o valoare între 1 şi 7 decimale. O valoare mare creşte dimensiunea fişierului şi calitatea imaginii.

Subseturi de fonturi Controlează glifurile care sunt încorporate din fişierul SVG. Selectaţi opţiunea Fără din meniul Subseturi, dacă fonturile instalate pe sistemele pentru utilizatori finali sunt suficiente. Selectaţi opţiunea Doar glifurile utilizate, pentru a include numai glifurile pentru text care există în ilustraţia curentă. Celelalte valori (Common English, Common English + Glifuri utilizate, Common Roman, Common Roman + Glifuri utilizate, Toate glifurile) sunt utile atunci când conţinutul textual al fişierului SVG este dinamic (de ex. textul generat de server sau textul interactiv cu utilizatorul).

Tip font Specifică metoda de export a fonturilor.

- **Adobe CEF** Utilizează sugestiile referitoare la fonturi pentru o randare mai bună a fonturilor mici. Acest tip de font este acceptat de Adobe SVG Viewer, dar este posibil să nu fie acceptat de alte aplicaţii de vizualizare SVG.
- **SVG** Nu utilizează sugestiile referitoare la fonturi. Acest tip de font este acceptat de toate aplicaţiile de vizualizare SVG.
- **Conversie în contururi** Converteşte textul în trasee vectoriale. Utilizaţi această opţiune pentru a păstra aspectul vizual al tipului în toate aplicaţiile de vizualizare SVG.

Locaţie imagine Indică dacă se efectuează încorporarea sau legarea la imagini. Încorporarea imaginilor creşte dimensiunea fişierului, dar asigură disponibilitatea permanentă a imaginilor rasterizate.

Proprietăţi CSS Stabileşte modul de salvare a atributelor de stil CSS în codul SVG. Metoda prestabilită, Atribute prezentare, permite aplicarea proprietăţilor în prima poziţie din ierarhie, ceea ce oferă flexibilitate maximă pentru editări şi transformări specifice. Metoda Atribute stil permite crearea fişierelor cu grad maxim de lizibilitate, dar este posibil să ducă la creşterea dimensiunii fişierului. Selectaţi această metodă dacă utilizaţi codul SVG în transformări - de exemplu, efectuarea transformărilor utilizând XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformation). Metoda Referinţe entitate duce la optimizarea timpilor de randare şi la reducerea dimensiunii fişierului SVG. Metoda Elemente stil este utilizată în momentul partajării fişierelor cu documente HTML. Prin selectarea opţiunii Element stil, puteţi modifica fişierul SVG pentru a muta un element de stil într-un fişier foaie de stil extern la care face de asemenea referire fişierul HTML - totuşi, opţiunea Element stil reduce viteza de randare.

Codare Stabileşte modul de codare a caracterelor în fişierul SVG. Codarea UTF (Unicode Transformation Format) este acceptată de toate procesoarele XML. (UTF-8 este un format pe 8 biţi; UTF-16 este un format pe 16 biţi.) ISO 8859-1 şi codarea UTF-16 nu păstrează metadatele fişierului.

Optimizare pentru Adobe SVG Viewer Optimizează imaginile pentru Adobe SVG Viewer.

Setările de ieşire pentru imaginile Web

Setarea opţiunilor de ieşire

Setările de ieşire controlează modul în care sunt formatate fişierele HTML, modul în care sunt denumite fişierele şi feliile şi modul în care sunt tratate imaginile din fundal când salvaţi o imagine optimizată. Setaţi aceste opţiuni în caseta de dialog Setări de ieşire.

Puteţi salva setările de ieşire şi le puteţi aplica altor fişiere.

1 Pentru a deschide caseta de dialog Setări de ieşire, efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- La salvarea unei imagini optimizate, selectaţi Altele din meniul pop-up Setări din caseta de dialog Salvare optimizată sau Salvare optimizată ca.
- Selectaţi Editare setări de ieşire din meniul pop-up Optimizare din caseta de dialog Salvare pentru Web şi dispozitive.

2 (Opţional) Pentru a afişa opţiunile de ieşire predefinite, selectaţi o opţiune din meniul pop-up Setări.

3 Editaţi fiecare set de opţiuni în funcţie de necesităţi. Pentru a comuta la alt set de opţiuni, selectaţi un set de opţiuni din meniul pop-up de sub meniul Setări. Alternativ, faceţi clic pe Următor pentru a afişa următorul set din lista meniului; faceţi clic pe Anterior pentru a afişa setul anterior.

4 (Opţional) Pentru a salva setări de ieşire, setaţi opţiunile la valorile dorite şi faceţi clic pe Salvare. Introduceţi un nume de fişier, selectaţi o locaţie pentru fişier şi faceţi clic pe Salvare.

Puteţi salva oriunde setările de ieşire. Totuşi, dacă plasaţi fişierul în dosarul Setări de ieşire optimizate din dosarul Photoshop sau în dosarul Salvare setări pentru Web/setări de ieşire din dosarul Illustrator, fişierul va apărea în meniul pop-up Setări.

5 (Opţional) Pentru a încărca setări de ieşire, faceţi clic pe Încărcare, selectaţi un fişier şi faceţi clic pe Deschidere.

Opţiuni de ieşire HTML

Puteţi seta următoarele opţiuni în setarea HTML:

Ieşire XHTML Creează pagini Web care respectă standardul XHTML la export. Dacă selectaţi opţiunea Ieşire XHTML sunt dezactivate celelalte opţiuni de ieşire care pot intra în conflict cu acest standard. Selectarea automată a acestei opţiuni setează opţiunile Majuscule/Minuscule taguri şi Majuscule/Minuscule atribut.

Majuscule/Minuscule taguri Indică scrierea cu majuscule sau minuscule pentru taguri.

Majuscule/Minuscule atribut Indică scrierea cu majuscule sau minuscule pentru atribute.

Indent Specifică metoda pentru indentarea liniilor de cod: utilizarea setărilor de tabulatori ale aplicaţiei de creare, utilizarea numărului de spaţii specificat sau neutilizarea unei indentări.

Capete de rând Specifică o platformă pentru compatibilitatea capetelor de rând.

Codare Specifică o metodă de codare implicită a caracterelor pentru pagina Web.

Includere comentarii Adaugă comentarii explicative în codul HTML.

Adăugare întotdeauna atribut Alt Adaugă atributul ALT la elemente IMG pentru conformitate cu standardele guvernamentale de accesibilitate pe Web.

Încadrare întotdeauna atribute între ghilimele Încadrează toate atributele de taguri între ghilimele. Încadrarea atributelor între ghilimele este obligatorie pentru compatibilitatea cu anumite versiuni vechi de browsere şi pentru compatibilitatea strictă cu HTML. Totuşi, nu se recomandă încadrarea întotdeauna a atributelor între ghilimele. Ghilimele se utilizează când este necesare, pentru compatibilitate cu majoritatea browserelor, dacă această opţiune este deselectată.

Închidere toate tagurile Adaugă taguri de închidere pentru toate elementele HTML din fişier, pentru compatibilitate cu XHTML.

Includere margini zero în tag corp Elimină marginile interne implicite dintr-o fereastră de browser. Adaugă taguri pentru lăţime margine, înălţime margine, margine stânga şi margine sus, cu valori zero la tagul pentru corp.

Opţiunile de ieşire pentru felii

Puteţi seta următoarele opţiuni în setarea Felii:

Generare tabel Aliniază feliile utilizând un tabel HTML în locul unei foi de stiluri în cascadă.

Celule goale Specifică modul în care feliile goale sunt convertite în celule de tabel. Selectaţi GIF, IMG W&H pentru a utiliza un GIF de 1 pixel cu valorile pentru lăţime şi înălţime specificate în tagul IMG. Selectaţi GIF, TD W&H pentru a utiliza un GIF de 1 pixel cu valorile pentru lăţime şi înălţime specificate în tagul TD. Selectaţi NoWrap, TD W&H

pentru a plasa un atribut NoWrap nestandard în datele tabelului şi pentru a plasa de asemenea valorile pentru lăţime şi înălţime specificate în tagurile TD.

TD W&H Specifică când trebuie incluse atributele pentru lăţime şi înălţime pentru datele tabelului: Întotdeauna, Niciodată sau Automat (setarea recomandată).

Celule spaţiator Specifică când trebuie adăugate un rând şi o coloană de celule spaţiator goale în jurul tabelului generat: Automat (setarea recomandată), Automat (Jos), Întotdeauna, Întotdeauna (Jos) sau Niciodată. Pentru machetele de tabele în care limitele feliilor nu se aliniază, adăugarea de celule spaţiator poate împiedica divizarea tabelului în anumite browsere.

Generar CSS Generează o foaie de stiluri în cascadă în locul unui tabel HTML.

Referit Specifică modul în care sunt referite poziţiile feliilor în fişierul HTML când se utilizează CSS:

- **Prin ID** Poziţionează fiecare felie utilizând stiluri care sunt referite printr-un ID unic.
- **Integrat** Include elemente de stil în declaraţia tagului <DIV> a elementului bloc.
- **Prin clasă** Poziţionează fiecare felie utilizând clase care sunt referite printr-un ID unic.

Denumirea implicită a feliilor Selectaţi elemente din meniurile pop-up sau introduceţi text în câmpuri pentru a crea nume implicite pentru felii. Elementele includ numele documentului, cuvântul *slice* (felie), numere sau litere care desemnează felii sau stări de rollover, data creării feliei, punctuaţia sau niciunul.

Setări de ieşire pentru fundal

Puteţi seta următoarele opţiuni în setarea Fundal din caseta de dialog Setări de ieşire:

Vizualizare document ca Selectaţi Imagine dacă doriţi ca pagina Web să afişeze o imagine sau o culoare solidă ca fundal, în spatele imaginii curente. Selectaţi Fundal dacă doriţi ca pagina Web să afişeze imaginea optimizată ca fundal mozaic.

Imagine de fundal Introduceţi locaţia unui fişier de imagine sau faceţi clic pe Selectare şi selectaţi o imagine. Fişierul specificat va fi afişat ca mozaic în spatele imaginii optimizate, în pagina Web.

Culoare Faceţi clic pe caseta Culoare şi selectaţi o culoare de fundal utilizând instrumentul Alegere culoare sau selectaţi o opţiune din meniul pop-up.

Setări de ieşire pentru salvarea fişierelor

Puteţi seta următoarele opţiuni în setarea Salvare fişiere din caseta de dialog Setări de ieşire:

Denumire fişier Selectaţi elemente din meniurile pop-up sau introduceţi text în casetele care urmează să fie combinate în nume implicite pentru toate fişierele. Elementele includ numele documentului, numele feliei, starea de rollover, felia declanşator, data creării fişierului, numărul feliei, punctuaţia şi extensia fişierului. Unele opţiuni sunt relevante numai dacă fişierul conţine felii sau stări de rollover.

Casetele de text vă permit să schimbaţi oridinea şi formatarea părţilor pentru numele fişierului (de exemplu, permiţându-vă să indicaţi starea de rollover printr-o abreviere în locul unui cuvânt complet).

Compatibilitate nume fişier Selectaţi una sau mai multe opţiuni pentru a face numele fişierului compatibil cu Windows (permite nume de fişiere mai lungi), Mac OS şi UNIX.

Plasare imagini în dosar Specifică un nume de dosar în care sunt salvate imaginile optimizate (disponibil numai cu documente care conţin mai multe felii).

Copiere imagine de fundal la salvare Păstrează imaginea de fundal care a fost specificată în setarea Preferinţe fundal.

Includerea informaţiilor de titlu şi copyright cu o imagine

Puteţi adăuga informaţiile de titlu şi copyright la o pagină Web introducându-le în caseta de dialog Informaţii fişier. Informaţiile de titlu apar în bara de titlu a browserului Web atunci când imaginea este exportată cu un fişier HTML. Informaţiile de copyright nu sunt afişate în browser; totuşi, acestea sunt adăugate la fişierul HTML drept comentariu, iar la fişierele de imagine drept metadate.

1 Selectaţi Fişier > Informaţii fişier.

2 Pentru a introduce un titlu care va apărea în bara de titlu din browserul Web, în secţiunea Descriere din caseta de dialog Informaţii fişier, introduceţi textul dorit în caseta de text Titlu document.

3 Pentru a introduce informaţii de copyright, în secţiunea Descriere din caseta de dialog Informaţii fişier, introduceţi textul dorit în caseta de text Notă de copyright.

4 Faceţi clic pe OK.

Capitolul 18: Clipurile video şi animaţia

În Adobe Photoshop CS4, puteţi să creaţi animaţii pe bază de cadre modificând straturile imaginii pentru a crea mişcări şi schimbări. De asemenea, puteţi să creaţi imagini de utilizat în clipuri video, utilizând una din numeroasele proporţii presetate ale pixelilor. După ce aţi finalizat editarea, puteţi să salvaţi activitatea dvs. ca fişier GIF animat sau ca fişier PSD care poate fi editat în numeroase programe video, precum Adobe Premiere Pro sau Adobe After Effects.

În Adobe Photoshop CS4 Extended, puteţi de asemenea să importaţi fişiere video şi secvenţe de imagini pentru editare şi retuşare, să creaţi animaţii pe bază de cronologie şi să exportaţi rezultatele în format QuickTime, GIF animat sau secvenţe de imagini.

Clipurile video şi animaţiile în Photoshop

Despre clipuri şi straturi video în Photoshop Extended

Important: *Pentru a lucra cu clipuri video în Photoshop Extended, trebuie să instalaţi pe computerul dvs. QuickTime 7.1 (sau o versiune superioară). QuickTime poate fi descărcat gratuit de pe site-ul Apple Computer.*

Puteţi să utilizaţi Photoshop Extended pentru a edita cadre separate ale clipului video şi fişiere ale secvenţei de imagini. Pe lângă utilizarea oricărui instrument Photoshop pentru editarea şi pictura clipului video, puteţi de asemenea să aplicaţi filtre, măşti, transformări, stiluri pentru straturi şi moduri de amestecare. După realizarea editărilor, puteţi să salvaţi documentul ca fişier PSD (care poate fi redat în alte aplicaţii Adobe, cum ar fi Premiere Pro şi After Effects sau accesat ca fişier static în alte aplicaţii), sau puteţi să îl redaţi ca videoclip QuickTime sau ca secvenţă de imagini.

Notă: *Într-un fişier video puteţi să lucraţi numai cu imaginile vizuale, nu şi cu cele audio.*

Când deschideţi un fişier video sau o secvenţă de imagini în Photoshop Extended, cadrele sunt conţinute într-un *strat video*. În panoul Straturi, un strat video este identificat prin pictograma unei bucăţi de peliculă 🎞. Straturile video vă permit să pictaţi şi să clonaţi cadre individuale utilizând instrumentele Pensulă şi Ştampilă. Ca şi în cazul lucrului cu straturi obişnuite, puteţi să creaţi selecţii sau să aplicaţi măşti pentru a limita editările la anumite zone ale unui cadru. Navigaţi prin cadre utilizând modul cronologie în panoul Animaţie (Fereastră > Animaţie).

Notă: *Straturile video nu funcţionează în modul cadre (panoul Animaţie).*

Lucraţi cu straturile video ca şi cu straturile obişnuite, ajustând modul de amestecare, opacitatea, poziţia şi stilul stratului. De asemenea, puteţi să grupaţi straturile video în panoul Straturi. Straturile de ajustare vă permit să aplicaţi ajustări nedistructive ale culorilor şi ale tonurilor în straturile video.

Dacă preferaţi să realizaţi editările cadrelor pe un strat separat, puteţi să creaţi un strat video gol. De asemenea, fişierele video goale vă permit să creaţi animaţii desenate manual.

Notă: *Stratul video referă fişierul iniţial, astfel încât editările efectuate asupra stratului video să nu modifice fişierul video original sau secvenţa de imagini. Pentru a păstra legătura la fişierul original, asiguraţi-vă că acesta rămâne în aceeaşi locaţie faţă de fişierul PSD. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi "Înlocuirea lungimii filmului într-un strat video (Photoshop Extended)" la pagina 578.*

Pentru un clip video referitor la utilizarea straturilor video, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0027_ro.

Consultaţi şi

"Crearea imaginilor pentru clipul video" la pagina 571

"Încărcarea acţiunilor video" la pagina 574

"Straturile de ajustare şi de umplere" la pagina 330

Formate video şi de secvenţe de imagini acceptate (Photoshop Extended)

În Photoshop Extended, puteţi să deschideţi fişiere video şi secvenţe de imagini în următoarele formate.

Formate video QuickTime

- MPEG-1 (.mpg sau .mpeg)
- MPEG-4 (.mp4 sau .m4v)
- MOV
- AVI
- FLV este acceptat dacă aveţi instalat Adobe Flash Professional.
- Formatul MPEG-2 este acceptat, dacă aveţi instalat pe calculator un codor MPEG-2.

Formate de secvenţe de imagini

- BMP
- DICOM
- JPEG
- OpenEXR
- PNG
- PSD
- Targa
- TIFF
- Cineon şi JPEG 2000 sunt acceptate, dacă sunt instalate plug-in-urile.

  Pentru mai multe informaţii despre plug-in-uri şi modul de instalare a acestora, consultaţi de asemenea "Plug-in-uri" la pagina 46.

***Notă:** În Photoshop Extended, puteţi să selectaţi mai multe fişiere DICOM pe un singur strat şi să le deschideţi într-un strat video (asemeni deschiderii unei secvenţe de imagini). Consultaţi "Fişierele DICOM (Photoshop Extended)" la pagina 640.*

Modul Culoare şi adâncimea culorii

Straturile video pot conţine fişiere în următoarele moduri de culoare şi biţi per canal (bpc):

- Tonuri de gri: 8, 16 sau 32 bpc
- RGB: 8, 16 sau 32 bpc
- CMYK: 8 sau 16 bpc
- Lab: 8 sau 16 bpc

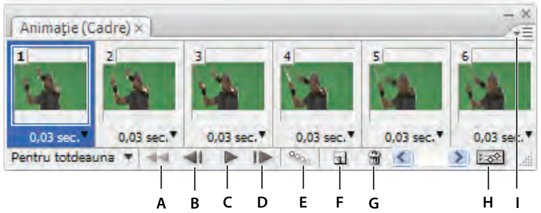
  Pentru un clip video referitor la utilizarea straturilor video, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0027_ro.

Prezentare generală a panoului Animaţie

O *animaţie* este o secvenţă de imagini sau de *cadre* afişate într-un interval de timp. Fiecare cadru este uşor diferit de cel anterior, creând iluzia de mişcare sau de schimbare când cadrele sunt vizualizate în succesiune rapidă.

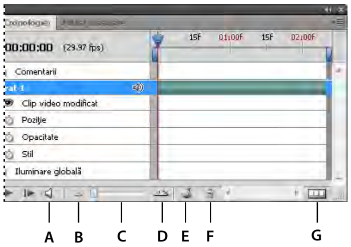
În Photoshop, panoul Animaţie (Fereastră > Animaţie) este afişat în modul cadre, afişând o miniatură pentru fiecare cadru din animaţia dvs. Utilizaţi instrumentele din partea inferioară a panoului pentru a vă deplasa prin cadre, a seta opţiuni de reluare, a adăuga şi a şterge cadre şi a previzualiza animaţia.

Meniul panoului Animaţie conţine comenzi suplimentare pentru editarea duratelor cadrelor şi ale cronologiei şi pentru configurarea afişării panoului. Faceţi clic pe pictograma meniului panoului pentru a vizualiza comenzile disponibile.



Panoul Animaţie (modul cadre)
A. *Selectează primul cadru* ***B.*** *Selectează cadrul anterior* ***C.*** *Redă animaţia* ***D.*** *Selectează cadrul următor* ***E.*** *Creează tranziţii intermediare între cadrele de animaţie* ***F.*** *Duplică toate cadrele selectate* ***G.*** *Şterge cadrele selectate* ***H.*** *Converteşte la modul Cronologie (numai Photoshop Extended)* ***I.*** *Meniul panoului Animaţie*

În Photoshop Extended, puteţi să utilizaţi panoul Animaţie în modul cadre sau cronologie. Modul cronologie afişează durata cadrului şi proprietăţile de animaţie pentru straturile documentului. Utilizaţi instrumentele din partea inferioară a panoului pentru a vă deplasa prin cadre, a apropia sau depărta afişarea orei, a comuta în modul foi de ceapă, a şterge cadre-cheie şi a previzualiza materialul video. Puteţi utiliza controalele din cronologie pentru a regla durata cadrului pentru un strat, a seta cadrele-cheie pentru proprietăţile stratului şi a desemna o secţiune a clipului video ca suprafaţă de lucru.



Panoul Animaţie (modul cronologie)
A. *Activare redare audio* ***B.*** *Depărtare* ***C.*** *Glisor zoom* ***D.*** *Apropiere* ***E.*** *Comutare foi de ceapă* ***F.*** *Ştergere cadre cheie* ***G.*** *Conversie la animaţia cu cadre*

În modul cronologie, panoul Animaţie afişează fiecare strat într-un document Photoshop Extended (cu excepţia stratului de fundal) şi este sincronizat cu panoul Straturi. De fiecare dată când este adăugat, şters, redenumit, grupat, duplicat un strat sau îi este asignată o culoare, modificările sunt actualizate în ambele panouri.

Notă: *Când straturile animate sunt grupate sub formă de Obiect inteligent, informaţiile despre animaţie din panoul Animaţie sunt stocate în Obiectul inteligent. Consultaţi şi "Despre Obiecte inteligente" la pagina 333.*

Pentru un clip video referitor la modul Cronologie, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0023_ro.

Controalele modului cadre

În modul cadre, panoul Animaţie include următoarele controale:

Opţiuni de ciclare Setează numărul de redări ale animaţiei când aceasta este exportată ca fişier animat GIF.

Durată întârziere cadru Setează durata unui cadru în timpul redării.

Tranziţii intermediare între cadrele animaţiei Adaugă o serie de cadre între două cadre existente, *interpolând* (variind) uniform proprietăţile straturilor între cadrele noi.

Duplicare cadre selectate Adaugă un cadru la animaţie duplicând cadrul selectat din panoul Animaţie.

Conversie la animaţie cu cronologie (Photoshop Extended) Converteşte o animaţie cu cadre într-o animaţie cu cronologie utilizând cadre cheie pentru a anima proprietăţile straturilor.

Controalele modului Cronologie (Photoshop Extended)

În modul cronologie, panoul Animaţie include următoarele funcţii şi controale:

Indicator cadre în cache Afişează o bară verde pentru indicarea cadrelor plasate în cache pentru redare.

Urmărire comentarii Selectaţi Editare comentariu cronologie din meniul panoului pentru a insera un comentariu text la ora curentă. Comentariile sunt afişate ca pictograme 🟨 în pista pentru comentarii. Deplasaţi cursorul peste aceste pictograme pentru a afişa comentariile ca sugestii pentru instrumente. Faceţi dublu clic pe aceste pictograme pentru a revizui comentariile. Pentru a vă deplasa de la un comentariu la unul adiacent, faceţi clic pe butoanele Deplasare la anterior ◀ sau Deplasare la următor ▶ din partea extremă stângă a pistei pentru comentarii.

Pentru a crea un tabel HTML care să listeze ora, numărul cadrului şi textul fiecărui comentariu, selectaţi Export comentarii cronologie din meniul panoului.

Conversie la animaţia cu cadre Converteşte o animaţie cu cronologie utilizând cadre-cheie într-o o animaţie cu cadre.

Cod temporal sau afişare număr de cadre Afişează codul de timp sau numărul cadrului (în funcţie de opţiunile panoului) pentru cadrul curent.

Indicator oră curentă Trageţi de indicatorul pentru ora curentă pentru a naviga prin cadre sau a schimba ora sau cadrul curent.

Urmărire iluminare globală Afişează cadrele cheie când setaţi unghiul de iluminare principal pentru efectele de straturi, precum Umbrire, Umbră interioară şi Bizotare şi stampare.

Navigator cadru cheie ◀ ◆ ▶ Butoanele cu săgeţi spre stânga ale unei etichete deplasează indicatorul pentru ora curentă la cadrul cheie anterior sau următor faţă de poziţia sa curentă. Faceţi clic pe butonul central pentru a adăuga sau a şterge un cadru cheie de la ora curentă.

Bară de durată a stratului Specifică poziţia în timp a unui strat într-un clip video sau animaţie. Pentru a deplasa stratul în altă poziţie în timp, trageţi de bară. Pentru a tăia (a ajusta durata) unui strat, trageţi de oricare capăt al barei.

Pistă video modificată Pentru straturi video, afişează o bară de durată pentru cadrele modificate. Pentru a vă deplasa la cadre modificate, utilizaţi navigatorul pentru cadre cheie din partea stângă a etichetei pistei.

Riglă temporală Măsoară durata (sau numărul de cadre) pe orizontală, în funcţie de durata şi frecvenţa de cadre a documentului. (Selectaţi Setări document din meniul panoului pentru a modifica durata sau frecvenţa cadrelor.) De-a lungul riglei sunt afişate marcaje şi numere a căror spaţiere se modifică odată cu setarea zoomului cronologiei.

Cronometru variaţie timp Activează sau dezactivează încadrarea cheie pentru proprietatea unui strat. Selectaţi această opţiune pentru a introduce un cadru cheie şi a activa încadrarea cheie pentru o proprietate a unui strat. Deselectaţi pentru a elimina toate cadrele cheie şi a dezactiva încadrarea cheie pentru o proprietate a unui strat.

Meniul panoului Animaţie Include funcţii care influenţează cadrele cheie, straturile, aspectul panoului, foile de ceapă şi setările documentului

Indicatori pentru suprafaţa de lucru Trageţi de tab-ul albastru la capătul pistei celei mai de sus pentru a marca porţiunea specifică a animaţiei sau a clipului video pe care doriţi să o previzualizaţi sau să o exportaţi.

Schimbarea dimensiunii miniaturii

În panoul Animaţie, puteţi modifica dimensiunea miniaturilor ce reprezintă fiecare cadru sau strat.

1 Selectaţi Opţiuni panou din meniul panoului Animaţie.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi o opţiune pentru dimensiune.
- (Photoshop Extended) În modul Cronologie, selectaţi Niciunul pentru a afişa numai numele straturilor.

Comutarea unităţilor cronologiei (Photoshop Extended)

În Photoshop Extended, puteţi afişa cronologia panoului Animaţie în numărul de cadre sau în unităţi cod temporal.

- Pentru a selecta unităţile de afişat, selectaţi Opţiuni panou din meniul panoului Animaţie şi selectaţi Numere cadre sau Cod temporal.
- Pentru a comuta între unităţi, apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceţi clic pe afişarea orei curente în colţul din stânga-sus al cronologiei.

Afişarea sau ascunderea proprietăţilor straturilor în cronologie (Photoshop Extended)

În Photoshop Extended, pe măsură ce adăugaţi straturi într-un document, acestea sunt afişate ca piste în cronologie Extindeţi pistele straturilor pentru a afişa proprietăţile straturilor care pot fi animate.

❖ Pentru a afişa sau a ascunde proprietăţile straturilor, faceţi clic pe triunghiul din partea stângă a denumirii stratului.

Pentru un clip video referitor la modul Cronologie, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0023_ro.

Afişarea sau ascunderea straturilor în cronologie (Photoshop Extended)

În Photoshop Extended, toate straturile documentelor sunt afişate în mod prestabilit în cronologie. Pentru a afişa numai un subset de straturi, setează-le în prealabil ca favorite.

1 În modul cronologie, selectaţi unul sau mai multe straturi din panoul Animaţie, apoi selectaţi Afişare > Setare straturi preferate din meniul panoului Animaţie.

2 Pentru a specifica straturile care vor fi afişate, selectaţi Afişare din meniul panoului Animaţie, apoi selectaţi Toate straturile sau Straturi preferate.

Navigarea în cronologie (Photoshop Extended)

❖ Cu panoul Animaţie în modul cronologie, efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Trageţi de indicatorul pentru ora curentă ▼.
- Faceţi clic pe un număr sau poziţie de pe rigla temporală în care doriţi să poziţionaţi indicatorul pentru ora curentă.
- Trageţi de afişajul pentru ora curentă (în colţul din stânga-sus al cronologiei).
- Faceţi dublu clic pe afişajul orei curente şi introduceţi un număr sau o oră pentru cadru în caseta de dialog Setare timp curent.
- Utilizaţi controalele de redare din panoul·Animaţie.

- Selectaţi Deplasare la din meniul panoului Animaţie şi selectaţi o opţiune pentru cronologie.

Comutarea modurilor de animaţie (Photoshop Extended)

În Photoshop Extended puteţi să utilizaţi panoul Animaţie în modul animaţie cu cadre sau cu cronologie. Modul cu cadre afişează fiecare cadru separat, permiţându-vă să setaţi o durată unică şi proprietăţi de strat pentru fiecare. Modul cu cronologie afişează cadrele într-o cronologie continuă, permiţându-vă să animaţi proprietăţile cu cadre cheie şi să redaţi straturi video.

În mod ideal, trebuie să selectaţi modul pe care doriţi să-l utilizaţi înainte de a porni o animaţie. Totuşi, se pot comuta modurile de animaţie într-un document deschis, convertind o animaţie cu cadre într-o animaţie cu cronologie sau invers.

Important: *Este posibil să pierdeţi câteva cadre cheie interpolate când convertiţi o animaţie cu cronologie într-o animaţie cu cadre. Totuşi, aspectul animaţiei nu se va modifica.*

❖ În panoul Animaţie, efectuaţi oricare din următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe pictograma Conversie la animaţie cu cadre .
- Faceţi clic pe pictograma Conversie la animaţie cu cronologie .
- Din meniul panoului Animaţie, selectaţi Conversie la animaţie cu cadre sau Conversie la animaţie cu cronologie.

Specificaţi durata cronologiei şi frecvenţa cadrelor (Photoshop Extended)

Când lucraţi în modul Cronologie, puteţi să specificaţi durata şi frecvenţa cadrelor unui document care conţine clipuri video sau animaţii. *Durata* reprezintă durata totală a clipului video, de la primul cadru specificat la ultimul. *Frecvenţa cadrelor* sau cadrele pe secundă (cps) este stabilită de obicei de tipul de ieşire pe care îl realizaţi: clipurile NTSC are o frecvenţă a cadrelor de 29,97 cps; clipurile PAL au o frecvenţă a cadrelor de 25 cps, iar filmele cinematografice de 24 cps. În funcţie de sistemul de transmisie, clipul video poate avea aceeaşi frecvenţă a cadrelor cu clipurile NTSC sau PAL sau o frecvenţă de 23,976. Clipurile video pentru CD-ROM sau Web au de obicei o frecvenţă a cadrelor de 10 până la 15 cps.

Când creaţi un document nou, durata prestabilită a cronologiei este de 10 secunde. Frecvenţa cadrelor depinde de presetarea aleasă pentru document. Pentru presetări non-video (precum Hârtie internaţională), frecvenţa prestabilită este de 30 fps. Pentru presetări video, frecvenţa este de 25 fps for pentru PAL şi 29,97 pentru NTSC.

1 Din meniul panoului Animaţie, selectaţi Setări document.

2 Introduceţi sau selectaţi valori pentru Durată şi Frecvenţă cadre.

Notă: *Reducerea duratei unui clip video sau a unei animaţii existente are efectul de tăiere a cadrelor (şi a oricărui cadru cheie) de la sfârşitul documentului.*

Consultaţi şi

"Setarea zonei de cronologie pentru previzualizare (Photoshop Extended)" la pagina 601

Înţelegerea clipului video pentru modul Cronologie

Crearea imaginilor pentru clipul video

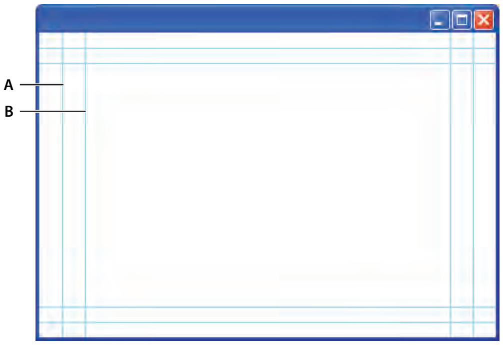
Despre crearea imaginilor pentru clipul video

Photoshop poate crea imagini cu diverse dimensiuni ale pixelilor pentru a fi afişate corespunzător pe dispozitive, precum monitoarele video. Puteţi să selectaţi o anumită opţiune pentru clipul video (utilizând caseta de dialog Creare) pentru a compensa scalarea când imaginea finală este încorporată în clipul video.

Zonele sigure

Presetarea Film & Video creează de asemenea un document cu ghidaje de non-tipărire care delimitează zonele din imagine sigure pentru acţiuni şi titluri. Utilizând opţiunile din meniul Dimensiune, puteţi realiza imagini pentru anumite sisteme video—NTSC, PAL sau HDTV.

Zonele sigure sunt utile când editaţi în vederea transmiterii şi a transpunerii pe bandă video. Cele mai multe receptoare TV casnice utilizează un proces denumit suprascanare, care decupează o porţiune a marginilor exterioare ale imaginii, permiţând mărirea centrului imaginii. Suprascanarea nu este identică pentru toate receptoarele TV. Pentru a vă asigura că totul se încadrează în zona afişată de majoritatea televizoarelor, păstraţi textul în marginile de siguranţă ale titlului şi toate celelalte elemente importante în marginile de siguranţă ale acţiunilor.



Ghidaje pentru fişiere video presetate
A. *Zonă de siguranţă a acţiunilor (dreptunghiul exterior)* ***B.*** *Zonă de siguranţă a titlului (dreptunghiul interior)*

Notă: *În cazul în care creaţi conţinut pentru Web sau CD, marginile pentru siguranţa titlului şi a acţiunii nu sunt valabile, deoarece pe aceste medii de stocare imaginea este afişată integral.*

Opţiuni de previzualizare

Pentru a vă ajuta să creaţi imagini pentru clipul video, Photoshop are un mod de vizualizare Corecţie dimensiune pixeli care afişează imagini la raportul de aspect specificat. Pentru vizualizări mai fidele, Photoshop dispune şi de o comandă Previzualizare video care vă permite să previzualizaţi imediat activitatea dvs. pe un dispozitiv de afişare, cum ar fi un monitor video. Pentru a utiliza această funcţie, trebuie să conectaţi dispozitivul la computer prin intermediul FireWire (IEEE 1394). Consultaţi şi “Previzualizarea documentului pe un monitor video” la pagina 602. Pentru informaţii suplimentare despre FireWire (IEEE 1394), vizitaţi site-ul Web Apple.

Alte observaţii

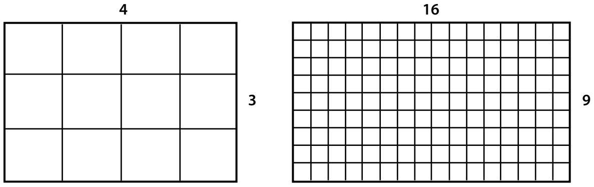
Atât Adobe After Effects, cât şi Adobe Premiere Pro acceptă fişiere PSD create în Photoshop. Dacă utilizaţi alte aplicaţii pentru filme şi clipuri video, trebuie să luaţi în considerare aceste detalii când creaţi imagini pentru utilizare în clipul video:

- Unele programe de editare video pot importa straturi individuale dintr-un fişier PSD cu mai multe straturi.
- Dacă fişierul are transparenţă, unele programe de editare video pot păstra această caracteristică.

- Dacă fişierul utilizează o mască strat sau mai multe straturi, s-ar putea să nu fie necesară aplatizarea straturilor, dar s-ar putea să doriţi să includeţi o copie aplatizată a fişierului în format PSD pentru mări gradul de compatibilitate cu versiunile anterioare.

Proporţiile pixelilor

Proporţia cadrelor descrie raportul dintre lăţime şi înălţime în dimensiunile unei imagini. De exemplu, DV NTSC are o proporţie a cadrelor de 4:3 (sau 4 lăţime cu 3 înălţime), iar un cadru obişnuit pentru ecran lat are proporţie de 16:9. Anumite camere video pot înregistra la mai multe proporţii de dimensiuni ale cadrului. Majoritatea camerelor care au un mod panoramic utilizează proporţiile de dimensiuni 16:9. Majoritatea filmelor profesionale au fost realizate utilizându-se proporţii ale dimensiunilor şi mai late.

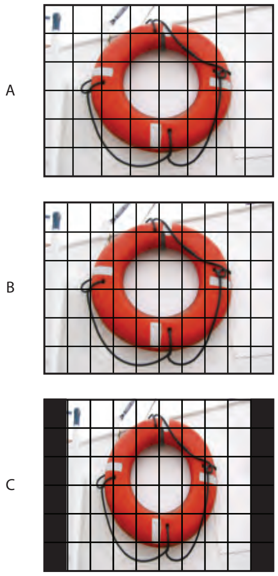


Proporţia dimensiunilor cadrului 4:3 (stânga) şi proporţia dimensiunilor cadrului mai lat 16:9 (dreapta)

Proporţia pixelilor descrie raportul lăţime-înălţime al unui singur pixel dintr-un cadru. Diferite standarde video utilizează diverse proporţii ale dimensiunilor pixelilor. De exemplu, numeroase standarde video pentru computer definesc cadrul cu proporţia dimensiunilor 4:3 ca având lăţimea de 640 de pixeli şi înălţimea de 480 de pixeli, rezultând astfel pixeli pătraţi. Pixelii video pentru computer din acest exemplu au o proporţie de 1:1 (pătrat), în timp ce pixelii DV NTSC au o proporţie de 0.91 (non-pătrat). Pixelii DV, care sunt întotdeauna dreptunghiulari, sunt orientaţi vertical în sistemele care realizează clipuri video NTSC şi orientaţi orizontal în sistemele care realizează clipuri video PAL.

Dacă afişaţi pixeli dreptunghiulari pe un monitor cu pixeli pătraţi fără modificări, imaginile vor fi afişate distorsionat; de exemplu, cercurile vor fi deformate în ovale. Oricum, la afişarea pe un monitor de transmisie, imaginile sunt corect proporţionate, deoarece aceste monitoare utilizează pixeli dreptunghiulari.

Notă: *Când copiaţi sau importaţi imagini într-un document cu pixeli non-pătraţi, Photoshop converteşte şi scalează automat imaginea la proporţia pixelilor documentului. Imaginile importate din Adobe Illustrator CS4 sunt de asemenea scalate corespunzător.*



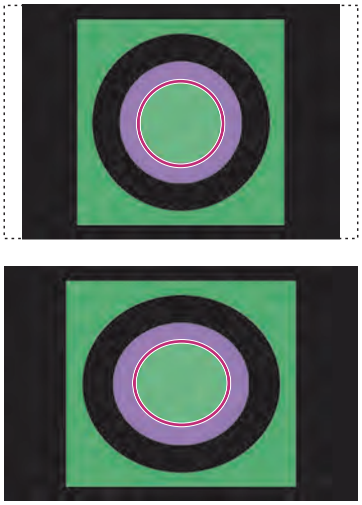
Proporţia pixelilor şi a cadrelor
A. *Imagine 4:3 cu pixeli pătraţi afişată pe un monitor (de computer) 4:3 cu pixeli pătraţi* ***B.*** *Imagine 4:3 cu pixeli pătraţi interpretată corect pentru afişare pe un monitor (TV) 4:3 cu pixeli non-pătraţi* ***C.*** *Imagine 4:3 cu pixeli pătraţi interpretată incorect pentru afişare pe un monitor (TV) 4:3 cu pixeli non-pătraţi*

Crearea unei imagini pentru utilizare în clipul video

1. Creaţi un document nou.
2. Din meniul Presetare din caseta de dialog Creare, selectaţi presetarea Film & Video.
3. Selectaţi dimensiunea care corespunde sistemului video pe care va fi afişată imaginea.
4. Faceţi clic pe Avansat pentru a specifica profilul culorii şi proporţia corespunzătoare a pixelilor.

Important: *În mod prestabilit, documentele cu pixeli non-pătraţi se deschid cu opţiunea Corecţie proporţie pixeli activată. Această setare scalează imaginea afişând-o aşa cum va apărea pe dispozitivul de ieşire cu pixeli non-pătraţi (de obicei, un monitor video).*

5. Pentru a vizualiza această imagine aşa cum va fi afişată pe un monitor de computer (cu pixeli pătraţi), selectaţi Vizualizare > Corecţie proporţie pixeli.



Cerc în document NTSC DV (720 x 480 pixeli) vizualizat pe monitor de computer (cu pixeli pătraţi) cu opţiunea Corecţie proporţie pixeli activată (sus) şi dezactivată (jos)

Puteţi să vizualizaţi simultan o imagine cu opţiunea Corecţie proporţie pixeli activată şi dezactivată. Având deschisă imaginea cu pixeli non-pătraţi şi opţiunea Corecţie proporţie pixeli activată, selectaţi Fereastră > Aranjare > Fereastră nouă pentru [numele documentului]. Având activă fereastra nouă, selectaţi Vizualizare > Corecţie proporţie pixeli pentru a dezactiva corecţia.

6 Dacă aveţi un dispozitiv de afişare, cum ar fi un monitor video, conectat la computer prin FireWire, puteţi previzualiza documentul pe dispozitiv:

- Pentru a seta opţiunile de ieşire înainte de previzualizarea imaginilor, selectaţi Fişier > Export > Previzualizare video.
- Pentru a vizualiza imaginea fără a seta opţiunile de ieşire, selectaţi Fişier > Export > Trimitere previzualizare video la dispozitiv.

Când creaţi imagini pentru clipul video, puteţi încărca un set de acţiuni video (incluse în Photoshop) care automatizează anumite sarcini, cum ar fi scalarea imaginilor pentru a corespunde dimensiunilor pixelilor clipului video şi setarea proporţiei pixelilor.

Consultaţi şi

"Previzualizarea documentului pe un monitor video" la pagina 602

Încărcarea acţiunilor video

Pentru imaginile video, acţiunile automatizează sarcini, precum restrângerea gamei de luminanţă şi a nivelurilor de saturare pentru compatibilitatea cu standardele de transmisie, redimensionarea şi conversia pixelilor non-pătraţi pentru utilizare în diapanorame DVD (raporturi de aspect NTSC şi PAL, standard şi ecran lat), crearea unui ecran alfa din toate straturile vizibile în mod curent, ajustarea suprafeţelor imaginii (în special, a liniilor subţiri) care este posibil să cauzeze licăriri de întreţesere şi generarea unei suprapuneri peste siguranţa titlului.

1 Selectaţi Fereastră > Acţiuni pentru a afişa panoul Acţiuni.

2 Faceţi clic pe triunghiul din colţul din stânga sus al panoului şi selectaţi Acţiuni video din meniu.

Consultaţi şi

"Automatizarea sarcinilor" la pagina 658

Ajustarea proporţiei pixelilor

Puteţi să creaţi o proporţie a pixelilor personalizată în documentele existente, să ştergeţi sau să resetaţi proporţiile pixelilor atribuite anterior unui document.

Asignarea unei valori pentru proporţia pixelilor într-un document existent

❖ Într-un document deschis, selectaţi Vizualizare > Proporţie pixeli şi apoi selectaţi o proporţie pentru pixeli compatibilă cu formatul video cu care veţi utiliza fişierul Photoshop.

Crearea unei proporţii personalizate a pixelilor

1. Într-un document deschis, selectaţi Vizualizare > Raport proporţie dimensiuni pixeli > Raport de aspect pixeli personalizat.
2. În caseta de dialog Salvare raport proporţie dimensiuni pixel, introduceţi o valoare în caseta de text Factor, denumiţi raportul personalizat de aspect al pixelilor şi faceţi clic pe OK.

Noua proporţie personalizată a pixelilor este afişată atât în meniul Raport proporţie dimensiuni pixeli al casetei de dialog Nou, cât şi în meniul Vizualizare > Raport proporţie dimensiuni pixeli.

Ştergerea unei proporţii a pixelilor

1. Într-un document deschis, selectaţi Vizualizare > Raport proporţie dimensiuni pixeli > Ştergere raport de aspect pixeli.
2. În caseta de dialog Ştergere proporţie pixeli, selectaţi elementul de şters din meniul Proporţie pixeli şi faceţi clic pe Ştergere.

Resetarea proporţiilor pixelilor

1. Într-un document deschis, selectaţi Vizualizare > Raport proporţie dimensiuni pixeli > Resetare raport de aspect pixeli.
2. Selectaţi una din următoarele opţiuni din caseta de dialog:

Adăugare Înlocuieşte proporţiile curente ale pixelilor cu valorile prestabilite, la care se adaugă orice proporţie personalizată a pixelilor. Această opţiune este utilă dacă aţi şters o valoare prestabilită şi doriţi să o restauraţi în meniu, dar în acelaşi timp doriţi să păstraţi toate valorile personalizate.

OK Înlocuieşte proporţiile curente ale pixelilor cu valorile prestabilite. Proporţiile personalizate ale pixelilor sunt abandonate.

Revocare Anulează comanda.

Pregătirea imaginilor pentru utilizare în After Effects

Puteţi să importaţi un fişier Photoshop (PSD) direct într-un proiect After Effects cu opţiunea de păstrare a straturilor individuale, a stilurilor de straturi, a zonelor transparente, a măştilor strat şi a straturilor de ajustare (păstrând elementele individuale pentru animaţie).

***Notă:** After Effects funcţionează în modul Culoare RGB. Pentru cele mai bune rezultate, lucraţi în modul RGB în Photoshop pentru fişierele pe care le veţi exporta în After Effects. After Effects CS4 poate converti fişiere din CMYK în RGB. After Effects 7 şi versiunile anterioare pot converti fişiere din CMYK în RGB.*

Înainte de a exporta un fişier Photoshop cu straturi pentru utilizare în After Effects, efectuaţi una din următoarele operaţii pentru a reduce previzualizarea şi timpul de redare şi a evita problemele de import şi actualizare a straturilor Photoshop.

- Organizaţi şi denumiţi straturile. Dacă modificaţi denumirea unui strat sau ştergeţi un strat dintr-un document Photoshop după ce îl importaţi în After Effects, After Effects nu va putea să găsească stratul redenumit sau şters. Listele de panouri After Effects Project indică stratul ca fiind lipsă. (De asemenea, puteţi să grupaţi straturile în Obiecte inteligente. De exemplu: Dacă aţi utilizat un set de straturi pentru a realiza un obiect din fundal şi un set de straturi pentru a realiza un fundal, le puteţi grupa sub forma unui singur Obiect inteligent separat şi le puteţi anima simplu pentru a "zbura" unul în faţa celuilalt).
- Asiguraţi-vă că fiecare strat are o denumire unică. Duplicarea denumirilor straturilor poate crea confuzie.
- Selectaţi Întotdeauna din meniul Maximizare compatibilitate fişier PSD şi PSB din caseta de dialog Preferinţe manipulare fişiere.
- Utilizaţi presetarea corespunzătoare pentru dimensiunea pixelilor pentru clipuri video şi filme din caseta de dialog Document nou.
- Efectuaţi orice corecţie a culorii, scalare, decupare sau alte editări necesare în Photoshop, pentru a împiedica procesarea suplimentară a imaginii de către Photoshop. (De asemenea, puteţi să asignaţi imaginii un profil de culoare care corespunde tipului de ieşire intenţionat, cum ar fi Înregistrare 601 NTSC sau Înregistrare 709. After Effects poate citi profilurile de culoare încorporate şi poate interpreta corespunzător culorile imaginii. Pentru informaţii suplimentare referitoare la profilurile de culoare, consultaţi “Lucrul cu profilurile de culoare” la pagina 150

Importul fişierelor video şi al secvenţelor de imagini (Photoshop Extended)

Deschiderea sau importul unui fişier video (Photoshop Extended)

În Photoshop Extended, puteţi să deschideţi direct un fişier video sau să adăugaţi un fişier video într-un document deschis. Când importaţi fişierul video, cadrele imaginii sunt referite într-un strat video.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a deschide direct un fişier video, selectaţi Fişier > Deschidere.
- Pentru a importa un fişier video într-un document deschis, selectaţi Strat > Straturi video > Strat video nou din fişier.

2 În caseta de dialog Deschidere, pentru Fişiere de tipul (Windows) sau Activare (Mac OS), selectaţi Toate documentele citibile sau QuickTime Movie.

3 Selectaţi un fişier video şi apoi faceţi clic pe Deschidere.

De asemenea, puteţi să deschideţi un fişier video direct din Bridge: selectaţi un fişier video şi apoi selectaţi Fişier > Deschidere cu > Adobe Photoshop CS4.

Pentru un clip video referitor la utilizarea straturilor video, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0027_ro

Consultaţi şi

“Formate video şi de secvenţe de imagini acceptate (Photoshop Extended)” la pagina 566

“Despre profilurile de culoare care lipsesc sau care nu corespund” la pagina 157

Importul secvenţelor de imagini (Photoshop Extended)

Când importaţi un dosar de fişiere de imagini secvenţializate, fiecare imagine devine un cadru într-un strat video.

1 Asiguraţi-vă că fişierele de imagini se află într-un dosar şi sunt denumite secvenţial.

Dosarul trebuie să conţină numai acele imagini pe care doriţi să le utilizaţi drept cadre. Animaţia rezultată va fi mai reuşită, dacă toate fişierele au aceleaşi dimensiuni în pixeli. Pentru a ordona corect cadrele pentru animaţie, denumiţi fişierele în ordine alfabetică sau numerică. De exemplu, *numefişier001*, *numefişier002*, *numefişier003* ş.a.m.d.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a deschide direct o secvenţă de imagini, selectaţi Fişier > Deschidere.
- Pentru a importa o secvenţă de imagini într-un document deschis, selectaţi Strat > Straturi video > Strat video nou din fişier.

3 Din caseta de dialog Deschidere, deplasaţi-vă la dosarul cu fişierele din secvenţa de imagini.

4 Selectaţi un fişier, bifaţi opţiunea Secvenţă imagine şi apoi faceţi clic pe Deschidere.

Notă: *Selectarea mai multor fişiere dintr-o secvenţă de imagini dezactivează opţiunea Secvenţă imagine.*

5 Specificaţi frecvenţa cadrelor şi faceţi clic pe OK.

Pentru un clip video referitor la utilizarea secvenţelor de imagini, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0026_ro.

Consultaţi şi

"Formate video şi de secvenţe de imagini acceptate (Photoshop Extended)" la pagina 566

Utilizarea secvenţelor de imagini

Plasarea unui clip video sau a unei secvenţe de imagini (Photoshop Extended)

Utilizaţi comanda Plasare, dacă doriţi să transformaţi la import clipul video sau secvenţa de imagini într-un document. După plasare cadrele video sunt conţinute într-un Obiect inteligent. Când clipul video este conţinut într-un Obiect inteligent, puteţi să vă deplasaţi prin cadre utilizând panoul Animaţie şi puteţi de asemenea să aplicaţi Filtre inteligente.

Notă: *Nu puteţi să pictaţi sau să realizaţi clone direct pe cadrele clipului video conţinute într-un Obiect inteligent. În orice caz, puteţi să adăugaţi un strat video gol deasupra unui Obiect inteligent şi să pictaţi pe cadrele goale. De asemenea, puteţi să utilizaţi instrumentul Clonă cu opţiunea Eşantionare globală straturi pentru a picta pe cadrele goale. Aceasta vă permite să utilizaţi clipul video în Obiectul inteligent ca sursă de clonare.*

1 Într-un document deschis, selectaţi Fişier > Plasare.

2 În caseta de dialog Plasare, realizaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi un fişier video şi faceţi clic pe Plasare.
- Selectaţi un fişier dintr-o secvenţă de imagini, selectaţi opţiunea Secvenţă imagine şi apoi faceţi clic pe Plasare.

Notă: *Asiguraţi-vă că toate fişierele secvenţei se află într-un singur dosar.*

3 (Opţional) Utilizaţi punctele de control pentru scalarea, rotirea, mutarea sau deformarea conţinutului importat.

4 Faceţi clic pe butonul Confirmare transformare ✓ din bara de opţiuni pentru a plasa fişierul.

Puteţi să plasaţi un clip video direct din Adobe Bridge CS4. Selectaţi fişierul video şi apoi Fişier > Plasare > În Photoshop.

Consultaţi şi

"Despre Obiecte inteligente" la pagina 333

"Transformarea straturilor video (Photoshop Extended)" la pagina 583

"Despre filtrele inteligente" la pagina 336

"Crearea straturilor video noi" la pagina 583

Reîncărcarea lungimii filmului într-un strat video (Photoshop Extended)

Dacă fişierul sursă pentru un strat video este modificat în altă aplicaţie, în general Photoshop Extended reîncarcă şi actualizează lungimea filmului, când deschideţi documentul care conţine stratul video la care se referă la fişierul sursă modificat. Dacă documentul dvs. este deja deschis, iar fişierul sursă a fost modificat, utilizaţi comanda Reîncărcare cadru pentru a reîncărca şi a reactualiza cadrul curent din panoul Animaţie. Dacă navigaţi prin stratul video utilizând butonul Cadru anterior/următor sau Redare din panoul Animaţie, lungimea filmului trebuie de asemenea să se reîncarce sau să se reactualizeze.

Înlocuirea lungimii filmului într-un strat video (Photoshop Extended)

Photoshop Extended încearcă să păstreze legătura dintre stratul video şi fişierul sursă, chiar dacă mutaţi sau redenumiţi sursa. Dacă legătura este întreruptă dintr-un motiv oarecare, o pictogramă de alertă ⚠ apare pe stratul din panoul Straturi. Pentru a relega stratul video de fişierul sursă, utilizaţi comanda Înlocuire lungime film. Această comandă poate, de asemenea, înlocui cadrele dintr-un clip video sau dintr-o secvenţă de imagini într-un strat video cu cadre din altă sursă de clipuri video sau secvenţe de imagini.

1. În panoul Animaţie sau Straturi, selectaţi stratul video pe care doriţi să îl relegaţi la fişierul sursă sau al cărui conţinut doriţi să îl înlocuiţi.
2. Selectaţi Strat > Straturi video > Înlocuire lungime film.
3. În caseta de dialog Deschidere, selectaţi un clip video sau un fişier cu secvenţe de imagini şi apoi faceţi clic pe Deschidere.

Interpretarea lungimii clipului video (Photoshop Extended)

Interpretarea lungimii clipului video (Photoshop Extended)

Puteţi să specificaţi modul în care Photoshop Extended interpretează canalul alfa şi frecvenţa de cadre a clipului video deschis sau importat.

1. În panoul Animaţie sau Straturi, selectaţi stratul video pe care doriţi să îl interpretaţi.
2. Selectaţi Strat > Straturi video > Interpretare lungime film.
3. În caseta de dialog Interpretare lungime film, realizaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a specifica modul de interpretare a canalului alfa din stratul video, selectaţi o opţiune Canal alfa. Lungimea filmului trebuie să aibă un canal alfa pentru ca această opţiune să fie disponibilă. Dacă este selectată opţiunea Mătuire premultiplicată, puteţi să specificaţi culoarea mată cu care sunt premultiplicate canalele.
- Pentru a specifica numărul de cadre video redate pe secundă, introduceţi o frecvenţă a cadrelor.

- Pentru a gestiona culorile cadrelor sau ale imaginilor dintr-un strat video, selectaţi un profil din meniul Profil de culoare.

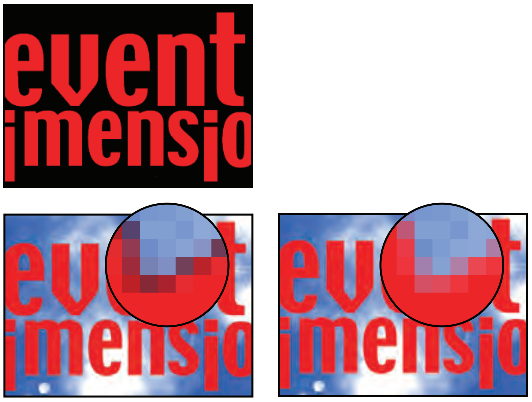
Interpretarea canalului alfa în clipurile video şi în secvenţele de imagini (Photoshop Extended)

Clipurile video şi secvenţele de imagini cu canale alfa pot fi drepte sau premultiplicate. Dacă lucraţi cu clipuri video sau cu secvenţe de imagini care conţin canale alfa, este important să specificaţi modul în care Photoshop Extended interpretează canalul alfa pentru a obţine rezultatul aşteptat. Când într-un document se află clipuri video sau imagini premultiplicate cu anumite culori de fundal, este posibil să obţineţi imagini-fantomă sau halouri nedorite. Puteţi să specificaţi o culoare mată, astfel încât pixelii semitransparenţi să se amestece (să se multiplice) cu fundalul fără a produce halouri.

Ignorare Ignoră canalul alfa din clipul video.

Drept - Nemătuit Interpretează canalul alfa ca transparenţă alfa directă. Dacă prin aplicaţia utilizată pentru crearea clipului video nu sunt premultiplicate canalele de culoare, selectaţi această opţiune.

Premultiplicat - Mat Utilizează canalul alfa pentru a determina câtă culoare mată să amestece în canalele de culoare. Dacă este necesar, faceţi clic pe specimenul de culoare din caseta de dialog Interpretare lungime film pentru a specifica culoarea mată.



Element cu canale premultiplicate (sus) apare cu un halou negru când este interpretat ca fiind Drept - Nemătuit (stânga jos). Când este interpretat ca Premultiplicat - Mat cu negru specificat ca şi culoare de fundal, haloul nu apare (dreapta jos).

Pictarea cadrelor în straturile video (Photoshop Extended)

Pictarea cadrelor în straturile video (Photoshop Extended)

Puteţi să editaţi sau să pictaţi pe cadre individuale separate pentru a crea o animaţie, a adăuga conţinut sau a elimina detaliile nedorite. Pe lângă utilizarea oricărui instrument pensulă, puteţi să pictaţi utilizând Clonare, Ştampilă Tipar, Pensulă Corecţie sau Pensulă Corecţie Pată. De asemenea, puteţi să utilizaţi cadre video utilizând instrumentul Plasture.

Notă: *Pictura (sau utilizarea oricărui alt instrument) în cadrele video este adesea denumită rotoscopie, deşi tradiţional rotoscopia presupune urmărirea cadru cu cadru a imaginilor cu acţiuni live pentru utilizare în animaţie.*

1 Selectaţi stratul video din panoul Animaţie sau Straturi.

2 Deplasaţi indicatorul pentru ora curentă la cadrul video pe care doriţi să îl editaţi.

3 (Opţional) Dacă doriţi ca editările dvs. să se afle pe un strat separat, selectaţi Strat > Straturi video > Strat video gol nou.

4 Selectaţi instrumentul pensulă pe care doriţi să îl utilizaţi şi aplicaţi editările în cadru.

Pictura pe un strat video este non-distructivă. Pentru a abandona pixelii modificaţi pe un anumit cadru sau strat video, selectaţi comanda Restaurare cadru sau Restaurare globală cadre. Pentru a activa sau a dezactiva vizibilitatea straturilor video modificate, selectaţi comanda Ascundere clip video modificat (sau faceţi clic pe pupila de lângă pista video din cronologie).

Pentru un clip video referitor la clonare, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0025_ro.

Pentru un clip video referitor la utilizarea straturilor video, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0027_ro.

Consultaţi şi

Clonarea video

“Pictura cu instrumentul Pensulă sau cu instrumentul Creion” la pagina 354

“Retuşarea şi repararea imaginilor” la pagina 211

“Restabilirea cadrelor în straturile video (Photoshop Extended)” la pagina 581

“Crearea animaţiilor desenate manual (Photoshop Extended)” la pagina 598

Clonarea conţinutului în cadrele video şi de animaţie (Photoshop Extended)

În Photoshop Extended, puteţi să utilizaţi instrumentele Clonare şi Pensulă corecţie pentru a retuşa sau a duplica obiectele din cadrele video sau de animaţie. Utilizaţi Clonare pentru *a eşantiona* conţinutul dintr-o parte a unui cadru (*sursa*) şi a-l picta peste altă parte a aceluiaşi cadru sau a unui alt cadru (*ţinta*). De asemenea, puteţi să utilizaţi un document separat ca sursă de eşantionare în locul unui cadru. Instrumentul Pensulă Corecţie include opţiuni pentru amestecul conţinutului eşantionat cu cadrul ţintă.

***Notă:** De asemenea, puteţi să clonaţi conţinutul cu instrumentele Pensulă Corecţie Pată şi Plasture. În orice caz, instrumentele Clonare şi Pensulă Corecţie vă permit să stocaţi până la cinci eşantioane din panoul Sursă clonă şi să setaţi opţiuni de suprapunere, scalare şi decalare a cadrelor.*

După ce eşantionaţi conţinutul dintr-un cadru şi pictaţi cu acesta, iar apoi vă deplasaţi în alt cadru, cadrul sursă se modifică în raport cu cadrul din care aţi realizat eşantionarea iniţial. Puteţi să blocaţi cadrul sursă pe care l-aţi eşantionat prima dată sau să introduceţi o valoare de decalare a cadrului pentru a modifica sursa într-un alt cadru în raport cu cadrul eşantionat prima dată.

Pentru un clip video referitor la clonare, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0025_ro.

Consultaţi şi

Clonarea video

“Retuşarea cu instrumentul Clonare” la pagina 212

“Retuşarea cu instrumentul Pensulă Corecţie” la pagina 214

“Setarea surselor de eşantionare pentru clonare şi corecţie” la pagina 213

“Crearea straturilor video noi” la pagina 583

Clonarea conţinutului video sau al animaţiei

1 Selectaţi instrumentul Clonare sau Pensulă corecţie şi apoi setaţi opţiunile dorite pentru instrumente.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi un strat video din panoul Straturi sau din panoul Animaţie şi apoi mutaţi indicatorul pentru ora curentă în cadrul pe care doriţi să îl eşantionaţi.
- Deschideţi imaginea pe care doriţi să o eşantionaţi.

3 Deplasaţi cursorul într-o imagine sau cadru deschis şi apăsaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi faceţi clic pentru a seta punctul de eşantionare.

4 Pentru a seta puncte de eşantionare suplimentare, faceţi clic pe butonul fiecărei sursă clonă din panoul·Sursă clonă.

5 Selectaţi stratul video ţintă şi deplasaţi indicatorul pentru ora curentă la cadrul pe care doriţi să îl pictaţi.

Dacă doriţi să pictaţi pe un strat separat, puteţi să adăugaţi un strat video gol. Asiguraţi-vă că selectaţi opţiunea de eşantionare corespunzătoare pentru a clona conţinutul pe stratul video gol.

6 Dacă setaţi mai multe puncte de eşantionare, selectaţi sursa pe care doriţi să o utilizaţi din panoul Sursă clonă.

7 Efectuaţi una din următoarele acţiuni în panoul Sursă clonare:

- Pentru a scala sau a roti sursa pe care o clonaţi, introduceţi o valoare pentru l (lăţime) sau Î (înălţime) sau rotaţia în grade .
- Pentru a afişa o suprapunere a sursei pe care o clonaţi, selectaţi Afişare suprapunere şi specificaţi opţiunile de suprapunere. (Opţiunea Tăiat limitează acoperirea la dimensiunea pensulei. Deselectaţi această opţiune pentru a acoperi întreaga imagine sursă).

Pentru a deplasa acoperirea sursei într-o poziţie de decalaj, utilizaţi Shift + Alt-tragere (Windows) sau Shift + Option-tragere (Mac OS). Pentru a afişa temporar acoperirile, deselectaţi Afişare acoperire şi apăsaţi Shift + Alt (Windows) sau Shift + Option (Mac OS).

8 Trageţi peste acea parte din imagine pe care doriţi să o pictaţi.

Pictura pe un strat video este non-distructivă. Puteţi selecta comanda Restabilire cadru sau Restabilire globală cadre pentru a abandona pixelii modificaţi de pe un anumit cadru sau strat video.

Schimbarea decalajului cadrelor pentru clonare şi corecţie

❖ În panoul Sursă clonare:

- Pentru a picta întotdeauna utilizând acelaşi cadru din care aţi eşantionat iniţial, selectaţi Blocare cadru.
- Pentru a picta utilizând un anumit cadru relativ la cadrul din care aţi eşantionat iniţial, introduceţi numărul de cadre în caseta Decalaj cadru. În cazul în care cadrul pe care doriţi să îl utilizaţi este situat după cadrul eşantionat iniţial, introduceţi o valoare pozitivă. În cazul în care cadrul pe care doriţi să îl utilizaţi este situat înaintea cadrului eşantionat iniţial, introduceţi o valoare negativă.

Restabilirea cadrelor în straturile video (Photoshop Extended)

Puteţi să abandonaţi editările realizate asupra straturilor video din cadru şi asupra straturilor video goale.

❖ În panoul Animaţie, selectaţi un strat video şi efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Pentru a restabili un anumit cadru, deplasaţi indicatorul pentru ora curentă la cadrul video şi selectaţi Strat > Straturi video > Restabilire cadru.

- Pentru a restabili toate cadrele dintr-un strat video sau dintr-un strat video gol, selectați Strat > Straturi video > Restabilire globală cadre.

Gestionarea culorilor în straturile video (Photoshop Extended)

În Photoshop Extended, puteți să pictați pe straturile video utilizând instrumente, precum instrumentul Pensulă sau Clonare. Dacă nu este asignat niciun profil de culoare stratului video, aceste editări ale pixelilor sunt stocate utilizând spațiul de culoare al fişierului documentului, iar lungimea filmului rămâne nemodificată. Dacă spațiul de culoare al lungimii filmului importat diferă de spațiul de culoare din documentul Photoshop, este posibil să fie necesară efectuarea unor ajustări. De exemplu, un clip video cu definiție standard poate fi în SDTV 601 NTSC, în timp ce documentul Photoshop Extended este în Adobe RGB. Este posibil ca documentul sau clipul video final exportat să nu aibă culorile aşteptate din cauza neconcordanței spațiului de culoare.

Înainte de a investi timp semnificativ în pictarea sau editarea straturilor video, testați integral fluxul de lucru pentru a înțelege necesitățile de gestionare a culorilor şi a găsi abordarea care se potriveşte cel mai bine fluxului dvs. de lucru.

Adesea puteți să rezolvați o neconcordanță asignând un profil de culoare documentului care corespunde lungimii importate şi lăsând stratul video negestionat. De exemplu, în cazul clipurilor video cu definiție standard, puteți să lăsați stratul video negestionat şi să asignați documentului profilul de culoare SDTV (Înreg. 601 NTSC). În acest caz, pixelii cadrului importat sunt stocați direct în stratul video fără conversia culorii.

În mod similar, puteți să asignați profilul de culoare al documentului stratului video utilizând opțiunea Conversie conținut cadru editat (Straturi > Straturi video > Interpretare lungime film). Această opțiune converteşte editările pixelilor la spațiul de culoare al documentului, dar nu converteşte culorile cadrelor video.

Comanda Conversie la profil (Editare > Conversie la profil) converteşte de asemenea toate editările pixelilor efectuate asupra spațiului de culoare al documentului. Oricum, utilizarea comenzii Atribuire profil (Editare > Atribuire profil) nu converteşte editările pixelilor efectuate asupra unui strat video. Utilizați comanda Atribuire profil cu grijă, mai ales atunci când ați pictat pe cadre video sau le-ați editat. Dacă stratul video are un profil de culoare, aplicarea comenzii Atribuire profil în document poate conduce la o neconcordanță a spațiului de culoare între editările pixelilor şi cadrele importate.

Unele combinații între lungimea clipului video şi spațiile de culoare ale documentului necesită conversia culorilor:

- Un film în tonuri de gri dintr-un document în modul RGB, CMYK sau Lab necesită conversia culorilor.
- Utilizarea unei lungimi de 8 sau 16 bpc într-un document de 32 bpc necesită conversia culorilor.

Consultați şi

"Înțelegerea gestionării culorilor" la pagina 136

"Atribuirea sau eliminarea unui profil de culoare (Illustrator, Photoshop)" la pagina 153

"Conversia culorilor documentelor la un alt profil (Photoshop)" la pagina 155

Editarea straturilor clipurilor video şi ale animaţiilor (Photoshop Extended)

Transformarea straturilor video (Photoshop Extended)

Puteţi să transformaţi un strat video aşa cum transformaţi oricare alt strat din Photoshop. Totuşi, trebuie să convertiţi straturile video în Obiecte inteligente înainte de a le putea transforma.

1 Selectaţi stratul video din panoul Animaţie sau Straturi.

2 Puteţi realiza una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Editare > Transformare liberă pentru a utiliza mânerele din fereastra documentului pentru a transforma clipul video.
- Selectaţi Editare > Transformare şi alegeţi o anumită transformare din submeniu.

Dacă stratul video nu este un Obiect inteligent, Photoshop vă solicită să-l convertiţi.

Consultaţi şi

"Transformarea obiectelor" la pagina 230

"Despre Obiecte inteligente" la pagina 333

Crearea straturilor video noi

Puteţi să crea straturi video noi adăugând un fişier video ca strat nou sau creând un strat gol.

Pentru un clip video referitor la utilizarea straturilor video, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0027_ro

Consultaţi şi

"Importul fişierelor video şi al secvenţelor de imagini (Photoshop Extended)" la pagina 576

"Plasarea unui clip video sau a unei secvenţe de imagini (Photoshop Extended)" la pagina 577

"Înlocuirea lungimii filmului într-un strat video (Photoshop Extended)" la pagina 578

Deschiderea unui fişier video

❖ Selectaţi Fişier > Deschidere, selectaţi un fişier video şi faceţi clic pe Deschidere.

Fişierul video este afişat pe un strat video într-un document nou.

Adăugarea unui fişier video ca strat video nou

1 În cazul documentului activ, asiguraţi-vă că panoul Animaţie este afişat în modul cronologie.

2 Selectaţi Strat > Straturi video > Strat video nou din fişier.

3 Selectaţi un fişier video sau un fişier cu secvenţe de imagini şi faceţi clic pe Deschidere.

Adăugarea unui strat video gol

1 În cazul documentului activ, asiguraţi-vă că panoul Animaţie este afişat în modul cronologie.

2 Selectaţi Strat > Straturi video > Strat video gol nou.

Specificarea momentului de afişare a stratului într-un fişier video sau animaţie (Photoshop Extended)

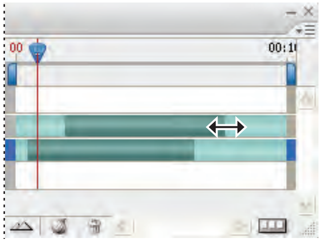
Puteţi să utilizaţi diverse metode pentru a specifica momentul în care un strat apare într-un fişier video sau într-o animaţie. De exemplu, puteţi să tăiaţi (să ascundeţi) cadre la începutul sau la sfârşitul unui strat. Aceasta modifică punctele de început şi încheiere ale stratului dintr-un fişier video sau animaţie. (Primul cadru care urmează să fie afişat este denumit Punct de intrare, iar ultimul cadru este denumit Punct de ieşire). De asemenea, puteţi să trageţi de bara de durată a întregului strat la o altă porţiune a cronologiei.

1 În panoul Animaţie, selectaţi stratul.

2 Puteţi realiza una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a specifica punctele de intrare şi ieşire ale unui strat, trageţi de începutul şi de sfârşitul barei de durată a stratului.
- Trageţi de bara de durată a stratului la secţiunea cronologiei în care doriţi să fie afişat stratul.

***Notă:** Pentru cele mai bune rezultate, trageţi de bara de durată a stratului după ce bara a fost tăiată.*



Straturi (în modul Cronologie) cu bara de durată a stratului selectată pentru tragere

- Deplasaţi indicatorul pentru ora curentă la cadrul dorit ca Punct nou de intrare sau ieşire, iar din meniul panoului Animaţie selectaţi Tăiere început strat la ora curentă sau Tăiere sfârşit strat la ora curentă.

Aceasta scurtează durata stratului ascunzând cadrele dintre indicatorul pentru ora curentă şi începutul sau sfârşitul stratului. (Dacă re-extindeţi capetele barei de durată a stratului, vor fi afişate cadrele ascunse).

- Utilizaţi cadrele-cheie pentru a schimba opacitatea stratului la anumite momente sau cadre.

***Notă:** Pentru a şterge materialul într-unul sau mai multe straturi, utilizaţi comanda Ridicare spaţiu de lucru. Pentru a şterge o anumită durată din toate straturile video sau animate, utilizaţi comanda Extragere suprafaţă de lucru.*

Tăierea sau deplasarea unui strat video (Photoshop Extended)

Pentru a ascunde cadre de la începutul sau sfârşitul unui clip video sau al unui strat de animaţie, tăiaţi stratul. Pentru a începe sau încheia fişierul video în alt punct temporal, deplasaţi stratul video.

Dacă deplasaţi straturi video, modificările devin permanente când salvaţi fişierul. Dacă tăiaţi clipul video, îl puteţi restabili prin reextinderea capetelor barei de durată a stratului.

1 În panoul Animaţie sau Straturi, selectaţi stratul pe care doriţi să îl editaţi.

2 Deplasaţi indicatorul pentru ora curentă la cadrul (sau timpul) pe care doriţi să îl creaţi în Punct de intrare sau Punct de ieşire.

3 Selectaţi una din următoarele opţiuni din meniul panoului Animaţie:

Mutare punct început strat la ora curentă Deplasează permanent începutul stratului la indicatorul orei curente.

Deplasare punct final strat la ora curentă Deplasează permanent capătul stratului la indicatorul orei curente.

Tăiere început strat la ora curentă Ascunde temporar secţiunea de la indicatorul orei curente la începutul stratului.

Tăiere sfârşit strat la ora curentă Ascunde temporar secţiunea de la indicatorul orei curente la sfârşitul stratului.

Notă: *De asemenea, puteţi să utilizaţi comanda Ridicare suprafaţă de lucru pentru a ascunde cadre dintr-unul sau mai multe straturi sau comanda Extragere suprafaţă de lucru pentru a ascunde o anumită durată din toate straturile unui clip video sau ale unei animaţii.*

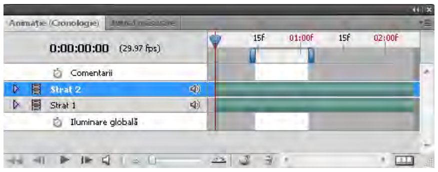
Ridicarea spaţiului de lucru (Photoshop Extended)

O secţiune a lungimii din straturile selectate poate fi ştearsă, lăsând un spaţiu de aceeaşi durată cu secţiunea eliminată.

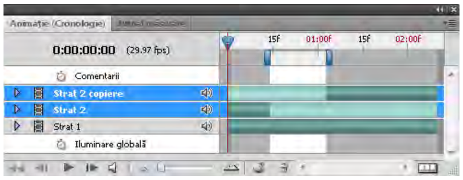
1 Selectaţi straturile pe care doriţi să le editaţi.

2 Setaţi în panoul Animaţie spaţiul de lucru pentru a specifica durata straturilor selectate pe care doriţi să le omiteţi.

3 Selectaţi Ridicare spaţiu de lucru din meniul panoului Animaţie.



Straturi înaintea aplicării comenzii Ridicare spaţiu de lucru



Straturi după aplicării comenzii Ridicare spaţiu de lucru

Extragerea spaţiului de lucru (Photoshop Extended)

Pentru a şterge porţiuni dintr-un clip video şi a elimina automat pauza temporală, utilizaţi comanda Extragere suprafaţă de lucru. Conţinutul rămas este copiat în straturile video noi.

1 Selectaţi straturile pe care doriţi să le editaţi.

2 Setaţi spaţiul de lucru în panoul Animaţie pentru a specifica durata clipului video sau a animaţiei pe care doriţi să o omiteţi.

3 Selectaţi Extragere spaţiu de lucru din meniul panoului Animaţie.

Divizarea straturilor video (Photoshop Extended)

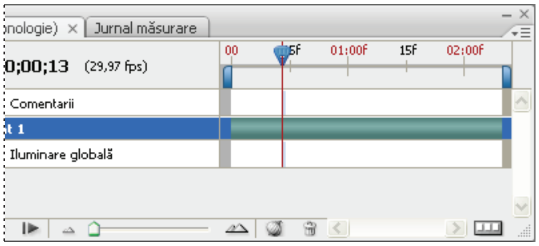
Un strat video poate fi divizat în două straturi video noi la cadrul specificat.

1 Selectaţi un strat video din panoul Animaţie.

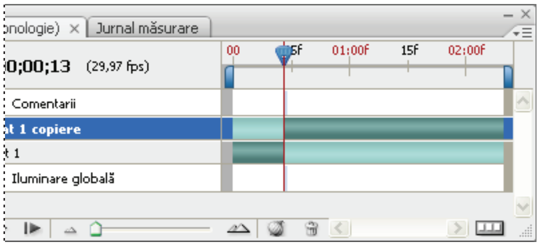
2 Deplasaţi indicatorul orei curente sau numărul cadrului în locul în care doriţi să divizaţi stratul video.

3 Faceţi clic pe pictograma pentru meniu din panou ▾☰ şi selectaţi Divizare strat.

Stratul video selectat este duplicat şi este afişat imediat deasupra originalului în panoul Animaţie. Stratul original este tăiat de la început la ora curentă, iar stratul duplicat este tăiat de la sfârşit la ora curentă.



Strat original înainte de a utiliza comanda Divizare strat



Cele două straturi rezultate după utilizarea comenzii Divizare strat

Gruparea straturilor într-un clip video sau animaţie (Photoshop Extended)

Pe măsură ce adăugaţi mai multe straturi în clipul video sau animaţia dvs., le puteţi organiza într-o ierarhie. Unul dintre cele mai simple moduri constă în gruparea straturilor. Photoshop păstrează cadrele în clipul video sau în animaţie în straturi grupate.

De asemenea, puteţi să grupaţi un *grup de straturi*. Pe lângă imbricarea straturilor într-o ierarhie mai complexă, gruparea unui grup de straturi vă permite să animaţi simultan opacitatea tuturor straturilor grupate. Panoul Animaţie afişează un grup de straturi grupate cu o proprietate comună privind opacitatea.

Gruparea straturilor video în Photoshop este similară precompunerii din Adobe After Effects.

❖ În panoul Straturi, selectaţi două sau mai multe straturi şi efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Selectaţi Strat > Grupare straturi.
- Selectaţi Strat > Obiecte inteligente > Conversie la obiect inteligent.

Pentru un clip video referitor la utilizarea straturilor video, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0027_ro.

Rasterizarea straturilor video (Photoshop Extended)

Când rasterizaţi straturi video, stratul selectat este aplatizat la un compozit al cadrului curent selectat în panoul Animaţie. Deşi este posibil să rasterizaţi simultan mai multe straturi, veţi putea specifica numai cadrul curent pentru stratul video cel mai de sus.

1 Selectaţi stratul video din panoul Straturi.

2 În panoul Animaţie, deplasaţi indicatorul pentru ora curentă la cadrul pe care doriţi să îl păstraţi când rasterizaţi stratul video.

3 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Strat > Rasterizare > Video.
- Selectaţi Strat > Rasterizare > Strat.

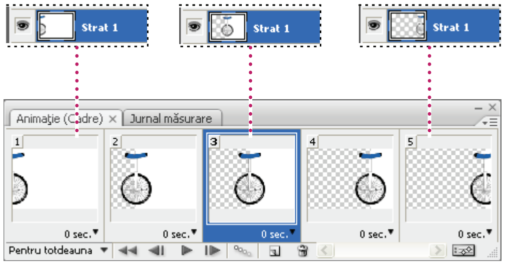
***Notă:** Pentru a rasteriza simultan mai multe straturi video, selectaţi straturile din panoul Straturi, setaţi indicatorul orei curente la cadrul pe care doriţi să îl păstraţi în stratul video cel mai de sus şi apoi selectaţi Strat > Rasterizare > Straturi.*

Crearea cadrelor animaţiei

Fluxul de lucru al animaţiilor cu cadre

În Photoshop, utilizaţi panoul Animaţie pentru a crea cadre pentru animaţie. Fiecare cadru reprezintă o configuraţie de straturi.

***Notă:** În Photoshop Extended, puteţi de asemenea să creaţi animaţii utilizând o cronologie şi cadre cheie. Consultaţi "Crearea animaţiilor cu cronologie (Photoshop Extended)" la pagina 594.*



Ilustrarea unei animaţii. Imaginea uniciclu se află pe propriul strat; poziţia stratului se modifică în fiecare cadru al animaţiei.

Pentru a crea animaţii bazate pe cadre în Photoshop, utilizaţi următorul flux de lucru general.

1. Deschideţi un document nou.

Dacă nu sunt deja vizibile, deschideţi şi panourile Animaţie şi Straturi. În Photoshop Extended, asiguraţi-vă că panoul Animaţie este în modul animaţie cu cadre (faceţi clic pe butonul Conversie la animaţie cu cadre din panoul Animaţie).

2. Adăugaţi un strat sau convertiţi stratul de fundal.

Întrucât stratul de fundal nu poate fi animat, adăugaţi un strat nou sau convertiţi stratul de fundal într-un strat obişnuit. Consultaţi "Conversia fundalului şi a straturilor" la pagina 302.

3. Adăugaţi conţinut în animaţia dvs.

Dacă animaţia dvs. include mai multe obiecte animate independent sau dacă doriţi să schimbaţi culoarea unui obiect sau să schimbaţi complet conţinutul dintr-un cadru, creaţi obiecte pe straturi separate.

4. Adăugaţi un cadru în panoul Animaţie.

Consultaţi "Adăugarea cadrelor într-o animaţie" la pagina 588.

5. Selectaţi un cadru

Consultaţi "Selectarea cadrelor animaţiei" la pagina 588.

6. Editaţi straturile pentru cadrul selectat.

Puteţi realiza una dintre următoarele acţiuni:

- Activaţi şi dezactivaţi vizibilitatea pentru straturi diferite.
- Schimbaţi poziţia obiectelor sau a straturilor pentru a deplasa conţinutul stratului.

- Modificaţi opacitatea stratului pentru a accentua sau a atenua conţinutul.
- Schimbaţi modul de amestecare a straturilor.
- Adăugaţi un stil la straturi.

  Photoshop oferă instrumente pentru a menţine aceleaşi caracteristici ale stratului în cadre. Consultaţi "Modificarea atributelor straturilor în animaţii" la pagina 590.

7. Adăugaţi mai multe cadre şi editaţi straturile conform necesităţilor.

Numărul de cadre pe care le puteţi crea este limitat doar de memoria sistemului disponibilă pentru Photoshop.

Puteţi genera cadre noi cu modificări intermediare între două cadre existente în panou utilizând comanda Interpolare. Aceasta este o metodă rapidă de a face un obiect să se mişte pe ecran sau să se accentueze sau să se estompeze. Consultaţi "Crearea cadrelor utilizând interpolarea" la pagina 591.

8. Setaţi opţiunile de decalare şi de ciclare a cadrelor.

Puteţi să asignaţi un decalaj pentru fiecare cadru şi să specificaţi opţiuni de ciclare, astfel încât animaţia să ruleze o singură dată, de un anumit număr de dăţi sau continuu. Consultaţi "Specificarea unui decalaj în animaţiile cu cadre" la pagina 592 şi "Specificarea ciclării în animaţiile cu cadre" la pagina 593.

9. Previzualizaţi animaţia.

Utilizaţi controalele din panoul Animaţie pentru a reda animaţia pe măsura creării acesteia. Apoi utilizaţi comanda Salvare pentru Web & Dispozitive pentru a previzualiza animaţia în browser-ul Web. Consultaţi "Previzualizarea imaginilor optimizate într-un browser Web" la pagina 549.

10. Optimizaţi animaţia pentru o descărcare eficientă.

Consultaţi "Optimizarea cadrelor din animaţie" la pagina 604.

11. Salvaţi animaţia.

Puteţi să salvaţi animaţia ca GIF animat, utilizând comanda Salvare pentru Web & Dispozitive. Puteţi de asemenea să salvaţi animaţia în format Photoshop (PSD), pentru a putea efectua ulterior operaţiuni suplimentare asupra acesteia.

În Photoshop, puteţi să salvaţi animaţia cu cadre ca secvenţă de imagini, film QuickTime sau fişiere separate. Consultaţi şi "Exportul fişierelor video sau al secvenţelor de imagini" la pagina 605.

Adăugarea cadrelor într-o animaţie

Adăugarea cadrelor este primul pas în crearea unei animaţii. Dacă aveţi o imagine deschisă, panoul Animaţie afişează imaginea ca primul cadru într-o animaţie nouă. Fiecare cadru pe care îl adăugaţi începe ca duplicat al stratului anterior. Apoi efectuaţi modificări asupra cadrului utilizând panoul Straturi.

1 (Photoshop Extended) Asiguraţi-vă că panoul Animaţie este în modul animaţie cu cadre.

2 Faceţi clic pe butonul Duplicare cadre selectate din panoul Animaţie.

Selectarea cadrelor animaţiei

Înainte de a putea lucra cu un cadru, trebuie să-l selectaţi drept cadru curent. Conţinutul cadrului curent este afişat în fereastra documentului.

În panoul Animaţie, panoul curent este indicat de o bordură îngustă (în interiorul evidenţierii de selecţie) în jurul miniaturii cadrului. Cadrele selectate sunt indicate printr-o evidenţiere umbrită în jurul miniaturilor cadrelor.

Selectarea unui cadru din animaţie

1 (Photoshop Extended) Asiguraţi-vă că panoul Animaţie este în modul animaţie cu cadre.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe un cadru din panoul Animaţie.
- În panoul·Animaţie, faceţi clic pe butonul Selectează cadrul următor ▮▶ pentru a selecta cadrul următor din serie drept cadru curent.
- În panoul Animaţie, faceţi clic pe butonul Selectează cadrul anterior ◀▮ pentru a selecta cadrul anterior din serie drept cadru curent.
- În panoul Animaţie, faceţi clic pe butonul Selectează primul cadru ◀◀ pentru a selecta primul cadru din serie drept cadru curent.

Selectarea mai multor cadre din animaţie

❖ În panoul Animaţie (în modul animaţie cu cadre), efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Pentru a selecta mai multe cadre adiacente, faceţi Shift-clic pe al doilea cadru. Al doilea cadru şi toate cadrele dintre primul şi al doilea sunt adăugate la selecţie.
- Pentru a selecta mai multe cadre neadiacente, apăsaţi Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) şi faceţi clic pe cadre suplimentare pentru a adăuga cadrele respective la selecţie.
- Pentru a selecta toate cadrele, selectaţi Selectare globală cadre din meniul panoului Animaţie.
- Pentru a deselecta un cadru dintr-o selecţie de mai multe cadre, apăsaţi Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) şi faceţi clic pe cadrul respectiv.

Editarea cadrelor animaţiei

1 În panoul Animaţie (în modul animaţie cu cadre), selectaţi unul sau mai multe cadre.

2 Efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Pentru a edita conţinutul obiectelor din cadrele animaţiei, utilizaţi panoul Straturi pentru a modifica straturile din imagine care influenţează cadrul respectiv.
- Pentru a modifica poziţia unui obiect într-un cadru al animaţiei, selectaţi stratul care conţine obiectul din panoul Straturi şi trageţi-l într-o poziţie nouă.

***Notă:** În panoul·Animaţie, puteţi să selectaţi şi să modificaţi poziţia mai multor cadre. Dacă trageţi mai multe cadre neadiacente, acestea sunt plasate adiacent în noua poziţie.*

- Pentru a inversa ordinea cadrelor animaţiei, selectaţi Inversare cadre din meniul panoului Animaţie.

***Notă:** Cadrele pe care doriţi să le inversaţi nu trebuie să fie adiacente; puteţi să inversaţi orice cadru selectat.*

- Pentru a şterge cadrele selectate, selectaţi Ştergere cadru din meniul panoului Animaţie sau faceţi clic pe pictograma Ştergere 🗑, apoi faceţi clic pe Da pentru a confirma ştergerea. De asemenea, puteţi să trageţi cadrul selectat peste pictograma Ştergere.

Consultaţi şi

“Selectarea cadrelor animaţiei” la pagina 588

Modificarea atributelor straturilor în animaţii

Butoanele de unificare (Unificare poziţie straturi, Unificare vizibilitate straturi şi Unificare stil straturi) din panoul Straturi stabilesc modul în care modificările efectuate asupra atributelor din cadrul de animaţie activ se aplică celorlalte cadre din acelaşi strat. Când este selectat un buton de unificare, atributul respectiv este modificat în toate cadrele din stratul activ; când butonul este deselectat, modificările se aplică numai în cadrul activ.

Opţiunea Propagare cadru 1 din panoul Straturi determină de asemenea modul în care modificările efectuate asupra atributelor din primul cadru se vor aplica în celelalte cadre din acelaşi strat. Când este selectată, puteţi să modificaţi un atribut din primul cadru, iar toate cadrele ulterioare din stratul activ se vor modifica în relaţie cu primul cadru (păstrându-se animaţia deja creată).

Unificarea proprietăţilor straturilor

1 În panoul Animaţie (în modul animaţie cu cadre), modificaţi atributul unui strat.

2 În panoul Straturi, faceţi clic pe Unificare poziţie straturi , Unificare vizibilitate straturi sau Unificare stil straturi pentru ca atributul modificat să se aplice în toate celelalte cadre din stratul activ.

Propagare cadru 1

1 În panoul Straturi, selectaţi opţiunea Propagare cadru 1.

2 În panoul Animaţie (în modul cu cadre), modificaţi atributul pentru primul cadru.

Atributul modificat este aplicat (în relaţie) în toate cadrele ulterioare dintr-un strat.

De asemenea, puteţi să propagaţi cadre selectând cu Shift orice grup consecutiv de cadre din strat şi modificând un atribut în orice cadru selectat.

Afişarea sau ascunderea butoanelor Unificare straturi

❖ Selectaţi Opţiuni animaţie din meniul panoului Straturi şi selectaţi una din opţiunile următoare:

Automat Afişează butoanele de unificare a straturilor când panoul Animaţie este deschis. În Photoshop Extended, panoul Animaţie trebuie să fie în modul animaţie cu cadre.

Afişare permanentă Afişează butoanele de unificare a straturilor dacă panoul Animaţie este deschis sau închis.

Ascundere permanentă Ascunde butoanele de unificare a straturilor dacă panoul Animaţie este deschis sau închis.

Copierea şi lipirea straturilor între cadre

Pentru a înţelege ce se întâmplă când copiaţi şi lipiţi un cadru, gândiţi-vă la un cadru ca la o versiune duplicat a unei imagini cu o configuraţie a straturilor dată. Când copiaţi un cadru, copiaţi configuraţiile straturilor (inclusiv setarea de vizibilitate, poziţia şi alte proprietăţi ale fiecărui strat). Când lipiţi un cadru, aplicaţi configuraţia stratului respectiv asupra cadrului destinaţie.

1 (Photoshop Extended) Asiguraţi-vă că panoul Animaţie este în modul animaţie cu cadre.

2 Selectaţi unul sau mai multe cadre pe care le doriţi copiate în panoul Animaţie.

3 Selectaţi Copiere cadre din meniul panoului Animaţie.

4 Selectaţi un cadru sau cadre destinaţie din animaţia curentă sau din altă animaţie.

5 Selectaţi Lipire cadre din meniul panoului Animaţie.

6 Selectaţi o metodă de lipire:

Înlocuire cadre Înlocuieşte cadrele selectate cu cadrele copiate. Nu este adăugat niciun strat nou. Proprietăţile fiecărui strat existent din cadrele destinaţie sunt înlocuite de cele ale fiecărui strat copiat. Când lipiţi cadre între imagini, sunt adăugate straturi noi în imagine; oricum, numai straturile lipite sunt vizibile în cadrele destinaţie (straturile existente sunt ascunse).

Lipire peste selecţie Adaugă conţinutul cadrelor lipite sub formă de straturi noi în imagine. Când lipiţi cadre în aceeaşi imagine, utilizarea acestei opţiuni dublează numărul de straturi din imagine. În cadrele destinaţie, straturile nou lipite sunt vizibile, iar straturile originale sunt ascunse. În straturile non-destinaţie, straturile lipite sunt ascunse.

Lipire înainte de selecţie sau Lipire după selecţie Adaugă cadre copiate înainte sau după cadrul destinaţie. Când lipiţi cadre între imagini, sunt adăugate straturi noi în imagine; oricum, numai straturile lipite sunt vizibile în cadrele noi (straturile existente sunt ascunse).

7 (Opţional) Pentru a lega straturi lipite în panoul Straturi, selectaţi Legare straturi adăugate.

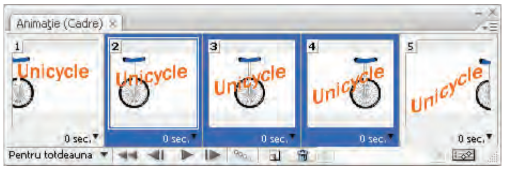
Această opţiune funcţionează numai la lipirea cadrelor în alt document. Selectaţi-l când intenţionaţi să repoziţionaţi cadrele lipite ca o unitate.

8 Faceţi clic pe OK.

Crearea cadrelor utilizând interpolarea

Termenul *interpolare* este derivat din "intercalare", termenul tradiţional utilizat pentru descrierea acestui proces. Tranziţia intermediară (denumită şi *interpolare*) reduce semnificativ timpul necesar pentru crearea efectelor de animaţie, precum accentuarea, estomparea sau mutarea unui element în cadru. Puteţi să editaţi cadre interpolate individual după ce le creaţi.

Utilizaţi comanda Tranziţii intermediare pentru a adăuga sau a modifica automat o serie de cadre dintre două cadre existente —variind proprietăţile straturilor (poziţie, opacitate sau parametri ai efectelor) în mod uniform între cadrele noi pentru a crea senzaţia de mişcare. De exemplu, dacă doriţi să atenuaţi un strat, setaţi opacitatea acestuia în primul cadru la 100%; apoi setaţi opacitatea aceluiaşi strat în cadrul final la 0%. Când realizaţi interpolarea între două cadre, opacitatea stratului este redusă uniform în cadrele noi.



Utilizarea interpolării pentru a anima poziţia textului

1 (Photoshop Extended) Asiguraţi-vă că panoul Animaţie este în modul animaţie cu cadre.

2 Pentru a aplica interpolarea într-un anumit strat, selectaţi-l în panoul Straturi.

3 Selectaţi un singur cadru sau mai multe cadre adiacente.

- Dacă selectaţi un singur cadru, selectaţi dacă să interpolaţi cadrul cu cadrul anterior sau cu cadrul următor.
- Dacă selectaţi două cadre adiacente, cadrele noi sunt adăugate între cadre.
- Dacă selectaţi mai mult de două cadre, cadrele existente între primul şi ultimul cadru selectat sunt modificate de operaţia de interpolare.
- Dacă selectaţi primul şi ultimul cadru, aceste cadre sunt tratate ca adiacente, iar cadrele interpolate sunt adăugate după ultimul cadru. (Această metodă de interpolare este utilă când animaţia este setată pentru a fi reluată de mai multe ori).

4 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe butonul Creare tranziţii intermediare din panoul Animaţie.

- Selectaţi Interpolare din meniul panoului Animaţie.

5 Specificaţi stratul sau straturile care urmează să fie variate în cadrele adăugate:

Toate straturile Variază toate straturile din cadrul sau cadrele selectate.

Straturi selectate Variază numai stratul selectat în mod curent din cadrul sau cadrele selectate.

6 Specificaţi proprietăţile straturilor care urmează să fie variate:

Poziţie Variază poziţia conţinutului stratului din cadrele noi în mod uniform între cadrele de început şi de încheiere.

Opacitate Variază opacitatea cadrelor noi în mod uniform între cadrele de început şi de încheiere.

Efecte Variază setările parametrilor efectelor straturilor în mod uniform între cadrele de început şi de încheiere.

7 Dacă aţi selectat un singur cadru în etapa a 3-a, selectaţi locul în care urmează să fie adăugate cadre din meniul Intermediar cu:

Cadrul următor Adaugă cadre între cadrul selectat şi cadrul următor. Această opţiune nu este disponibilă când selectaţi ultimul cadru din panoul Animaţie.

Primul cadru Adaugă cadre între ultimul cadru şi primul cadru. Această opţiune este disponibilă numai dacă selectaţi ultimul cadru din panoul Animaţie.

Cadrul anterior Adaugă cadre între cadrul selectat şi cadrul precedent. Această opţiune nu este disponibilă când selectaţi primul·cadru din panoul Animaţie.

Ultimul cadru Adaugă cadre între primul cadru şi ultimul cadru. Această opţiune este disponibilă numai dacă selectaţi primul·cadru din panoul Animaţie.

8 În caseta Cadre de adăugat, introduceţi o valoare sau utilizaţi tastele cu săgeată în sus sau în jos pentru a selecta numărul de cadre. (Această opţiune nu este disponibilă dacă aţi selectat mai mult de două cadre).

9 Faceţi clic pe OK.

Adăugarea unui strat nou la crearea unui cadru

Când creaţi un strat nou, acesta este vizibil în toate cadrele unei animaţii. Pentru a ascunde un strat într-un cadru specific, selectaţi cadrul în panoul Animaţie şi ascundeţi stratul dorit în panoul Straturi.

Puteţi utiliza comanda Creare strat nou pentru fiecare cadru nou pentru a adăuga automat un strat nou în imagine de fiecare dată când creaţi un cadru. Stratul nou este vizibil în cadrul nou, dar este ascuns în alte cadre. Utilizând această opţiune, economisiţi timp când creaţi o animaţie care necesită adăugarea unui element vizual nou în fiecare cadru.

1 (Photoshop Extended) Asiguraţi-vă că panoul Animaţie este în modul animaţie cu cadre.

2 Din meniul panoului Animaţie, selectaţi Creare strat nou pentru fiecare cadru nou.

O bifă indică faptul că opţiunea este selectată.

Specificarea unui decalaj în animaţiile cu cadre

Puteţi specifica o *întârziere*—durata în care este afişat un cadru—pentru cadrele unice sau multiple dintr-o animaţie. Întârzierea este afişată în secunde. Fracţiunile de secundă sunt afişate ca valori zecimale. De exemplu, o pătrime dintr-o secundă este specificată ca .25. Dacă setaţi un decalaj pe cadrul curent, fiecare cadru pe care îl creaţi ulterior va reţine şi va aplica valoarea respectivă a întârzierii.

1 (Photoshop Extended) Asiguraţi-vă că panoul Animaţie este în modul animaţie cu cadre.

2 Selectaţi unul sau mai multe cadre.

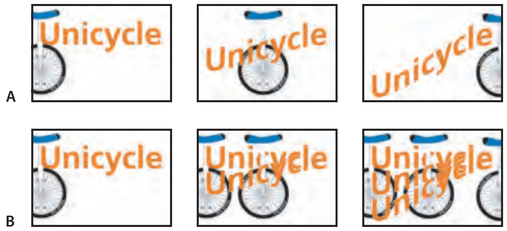
3 În panoul Animaţie, faceţi clic pe valoarea Întârziere de sub cadrul selectat pentru a vizualiza meniul pop-up.

4 Specificaţi întârzierea:

- Selectaţi o valoare din meniul pop-up. (Ultima valoare utilizată este afişată în partea inferioară a meniului).
- Selectaţi Altele, introduceţi o valoare în caseta de dialog Setare întârziere cadru şi faceţi clic pe OK. Dacă aţi selectat mai multe cadre, specificarea unei valori pentru întârziere pentru un cadru aplică valoarea respectivă în toate cadrele.

Selectarea unei metode de dispunere

Metoda de dispunere a cadrului specifică dacă este abandonat cadrul curent înainte de afişarea cadrului următor. Selectaţi o metodă de dispunere pentru animaţii care includ transparenţă de fundal pentru a specifica dacă cadrul curent va fi vizibil prin zonele transparente ale cadrului următor.



Metode de dispunere a cadrelor
A. *Cadru cu transparenţă de fundal cu opţiunea Restaurare la fundal* ***B.*** *Cadru cu transparenţă de fundal cu opţiunea Fără dispunere*

Pictograma Metodă de dispunere indică setarea cadrului la Fără dispunere sau la Dispunere. (Când Metodă de dispunere este setată la Automat, nu este afişată nicio pictogramă).

1 (Photoshop Extended) Asiguraţi-vă că panoul Animaţie este în modul animaţie cu cadre.

2 Selectaţi un cadru sau cadre pentru care doriţi să selectaţi o metodă de dispunere.

3 Faceţi clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS) pe pictograma cadrului pentru a vizualiza meniul contextual Metodă de dispunere.

4 Selectaţi o metodă de dispunere:

Automat Stabileşte automat o metodă de dispunere pentru cadrul curent, eliminând cadrul curent dacă următorul cadru conţine transparenţă a stratului. În cazul majorităţii animaţiilor, opţiunea Automat (prestabilită) conduce la rezultatele dorite.

Notă: *Pentru a activa Photoshop să păstreze cadrele care includ transparenţă, selectaţi opţiunea Dispunere automată când utilizaţi opţiunea de optimizare Eliminare pixeli redundanţi.*

Fără dispunere Păstrează cadrul curent în momentul în care următorul cadru este adăugat la afişaj. Cadrul curent (şi cadrele precedente) se pot vedea prin zonele transparente ale cadrului următor. Utilizaţi un browser pentru a previzualiza fidel o animaţie utilizând opţiunea Fără dispunere.

Dispunere Abandonează cadrul curent din afişaj înaintea afişării cadrului următor. În orice moment este afişat un singur cadru (iar cadrul curent nu este afişat prin zonele transparente ale cadrului următor).

Specificarea ciclării în animaţiile cu cadre

Selectaţi o opţiune de ciclare pentru a specifica de câte ori se repetă secvenţa de animaţie în momentul redării.

1 (Photoshop Extended) Asiguraţi-vă că panoul Animaţie este în modul animaţie cu cadre.

2 Faceţi clic pe caseta Selectare opţiune ciclare din colţul din stânga jos al panoului Animaţie.

3 Selectaţi o opţiune de ciclare: O dată, 3 ori, Pentru totdeauna sau Altele.

4 Dacă aţi selectat Altele, introduceţi o valoare în caseta de dialog Setare contor ciclare şi faceţi clic pe OK.

Notă: *Opţiunile de ciclare pot fi setate şi în caseta de dialog Salvare pentru Web & Dispozitive. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi "Prezentare generală a opţiunii Salvare pentru Web şi dispozitive" la pagina 543.*

Consultaţi şi

"Salvarea unui fişier în format GIF" la pagina 487

"Formatul Photoshop (PSD)" la pagina 491

Ştergerea integrală a unei animaţii

1 (Photoshop Extended) Asiguraţi-vă că panoul Animaţie este în modul animaţie cu cadre.

2 Selectaţi Ştergere animaţie din meniul panoului Animaţie.

Crearea animaţiilor cu cronologie (Photoshop Extended)

Fluxul de lucru al animaţiilor cu cronologie (Photoshop Extended)

Pentru a anima conţinutul unui strat în modul cronologie (în locul modului cadre), setaţi cadrele cheie în panoul Animaţie în timp ce deplasaţi indicatorul pentru ora curentă la o altă oră/cadru şi apoi modificaţi poziţia, opacitatea sau stilul conţinutului stratului. Photoshop adaugă sau modifică automat o serie de cadre dintre două cadre existente—variind proprietăţile straturilor (poziţie, opacitate şi stiluri) în mod uniform între cadrele noi pentru a crea senzaţia de mişcare sau transformare.

De exemplu, dacă doriţi să atenuaţi un strat, setaţi opacitatea acestuia în primul cadru la 100%, iar în panoul Animaţie faceţi clic pe Cronometru opacitate pentru strat. Apoi deplasaţi indicatorul pentru ora curentă la ora/cadrul pentru cadrul final şi setaţi opacitatea pentru acelaşi strat la 0%. Photoshop Extended interpolează automat cadre între cadrul iniţial şi cadrul final, iar opacitatea stratului este redusă în mod uniform în cadrele noi.

Pe lângă interpolarea de către Photoshop de cadre într-o animaţie, puteţi de asemenea să creaţi o animaţie cadru-cu-cadru desenată manual desenând pe un strat video gol.

Dacă doriţi să creaţi o animaţie în format SWF, utilizaţi Adobe Flash, Adobe After Effects sau Adobe Illustrator.

Pentru a crea animaţii cu cronologie în Photoshop Extended, utilizaţi următorul flux de lucru general.

1. Creaţi un document nou.

Specificaţi dimensiunea şi conţinutul fundalului. Asiguraţi-vă că proporţia şi dimensiunile pixelilor sunt corespunzătoare pentru animaţia rezultată. Modul de culoare trebuie să fie RGB. Dacă nu aveţi motive speciale pentru a efectua modificări, lăsaţi rezoluţia la 72 pixeli/inch, adâncimea de culoare la 8 bpc şi raportul de aspect al pixelilor la pătrat.

2. Specificaţi setările de cronologie a documentului în meniul panoului Animaţie.

Specificaţi durata şi frecvenţa cadrelor. Consultaţi “Specificaţi durata cronologiei şi frecvenţa cadrelor (Photoshop Extended)” la pagina 570.

3. Adăugaţi un strat.

Adăugaţi oricare din următoarele:

- Un strat nou pentru adăugarea conţinutului.
- Un strat video nou pentru adăugarea conţinutului video.
- Un strat video gol nou în care să fie clonat conţinutul sau să fie create animaţii desenate manual.

4. Adăugaţi conţinut în strat.

5. (Opţional) Adăugaţi o mască strat.

O mască strat poate fi utilizată pentru a afişa doar o porţiune a conţinutului stratului. Puteţi să animaţi masca strat pentru a dezvălui diverse porţiuni ale conţinutului stratului în timp. Consultaţi “Adăugarea măştilor de strat” la pagina 344.

6. Deplasaţi indicatorul pentru ora sau cadrul curent în locul în care doriţi să setaţi primul cadru cheie.

Consultaţi “Utilizarea cadrelor cheie pentru animarea proprietăţilor stratului (Photoshop Extended)” la pagina 596.

7. Activaţi cadrele cheie pentru o proprietate a unui strat.

Faceţi clic pe triunghiul de lângă numele stratului. Un triunghi cu vârful în jos indică proprietăţile stratului. Apoi faceţi clic pe cronometru pentru a seta primul cadru cheie pentru proprietatea stratului pe care doriţi să-l animaţi. Puteţi să setaţi cadre cheie pentru mai multe proprietăţi ale stratului simultan.

8. Deplasaţi indicatorul pentru ora curentă şi modificaţi o proprietate a stratului.

Deplasaţi indicatorul orie curente la ora sau la cadrul în care se modifică proprietatea stratului. Puteţi să efectuaţi una sau mai multe dintre următoarele acţiuni:

- Schimbaţi poziţia stratului pentru a determina deplasarea conţinutului stratului.
- Modificaţi opacitatea stratului pentru a accentua sau a atenua conţinutul.
- Schimbaţi poziţia unei măşti strat pentru a dezvălui diverse părţi ale stratului.
- Activaţi sau dezactivaţi o mască strat.

Pentru unele tipuri de animaţii, cum ar fi schimbarea culorii unui obiect sau schimbarea totală a conţinutului dintr-un cadru, aveţi nevoie de straturi suplimentare cu noul conţinut.

***Notă:** Pentru a anima forme, animaţi masca vectorială, nu masca strat, utilizând Cronometru variaţie timp pentru Poziţie mască vectorială sau Activare mască vectorială.*

9. Adăugaţi straturi suplimentare cu conţinut şi editaţi-le proprietăţile, conform necesităţilor.

10. Deplasaţi sau tăiaţi bara de durată a stratului pentru a specifica momentul în care un strat este afişat într-o animaţie.

Consultaţi “Specificarea momentului de afişare a stratului într-un fişier video sau animaţie (Photoshop Extended)” la pagina 584 şi “Setarea zonei de cronologie pentru previzualizare (Photoshop Extended)” la pagina 601.

11. Previzualizaţi animaţia.

Utilizaţi controalele din panoul Animaţie pentru a reda animaţia pe măsura creării acesteia. Apoi previzualizaţi animaţia în browser-ul dvs. Web. De asemenea, puteţi să previzualizaţi animaţia în caseta de dialog Salvare pentru Web & Dispozitive. Consultaţi "Previzualizarea clipurilor video sau a animaţiilor cu cronologie (Photoshop Extended)." la pagina 601.

12. Salvaţi animaţia.

Puteţi să salvaţi animaţia ca GIF animat utilizând comanda Salvare pentru Web & Dispozitive ca secvenţă de imagini sau clip video utilizând comanda Randare video. De asemenea puteţi să o salvaţi în format PSD care poate fi importat în Adobe After Effects.

Consultaţi şi

"Comutarea modurilor de animaţie (Photoshop Extended)" la pagina 570

"Selectarea metodei de interpolare (Photoshop Extended)" la pagina 597

"Crearea animaţiilor desenate manual (Photoshop Extended)" la pagina 598

Utilizarea cadrelor cheie pentru animarea proprietăţilor stratului (Photoshop Extended)

Puteţi să animaţi diverse proprietăţi ale straturilor, precum poziţia, opacitatea şi stilul. Fiecare modificare poate surveni independent de celelalte modificări sau simultan. Dacă doriţi să animaţi diverse obiecte independent, este cel mai bine să le creaţi pe straturi separate.

Pentru un clip video referitor la crearea animaţiilor, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0024_ro.

Iată câteva exemple de animare a proprietăţilor straturilor:

- Puteţi să animaţi poziţia adăugând un cadru cheie la proprietatea Poziţie, mutând apoi indicatorul pentru ora curentă şi trăgând stratul în fereastra documentului.
- Puteţi anima opacitatea unui strat prin adăugarea unui cadru cheie la proprietatea Opacitate, apoi prin deplasarea indicatorului pentru ora curentă şi modificarea opacităţii stratului în panoul Straturi.
- Puteţi anima proprietăţi 3D, precum poziţia obiectului şi camerei. (Pentru mai multe informaţii, consultaţi "Crearea animaţiilor 3D (Photoshop Extended)" la pagina 635.)

Pentru a anima o proprietate utilizând cadre cheie, trebuie să setaţi cel puţin două cadre cheie pentru proprietatea respectivă. În caz contrar, modificările pe care le efectuaţi asupra proprietăţii stratului rămân în vigoare pentru durata stratului.

Fiecare proprietate a stratului are o pictogramă Cronometru variaţie timp ⏱, pe care faceţi clic pentru a începe animarea. Când cronometrul este activ pentru o anume proprietate, Photoshop setează automat cadre cheie noi de fiecare dată când modificaţi ora curentă şi valoarea proprietăţii. Când cronometrul este inactiv pentru o proprietate, aceasta nu are niciun cadru cheie. Dacă introduceţi o valoare pentru o proprietate a stratului în timp ce cronometrul este inactiv, valoarea rămâne în vigoare pentru durata stratului. Dacă deselectaţi cronometrul, veţi şterge permanent toate cadrele cheie pentru proprietatea respectivă.

Selectarea metodei de interpolare (Photoshop Extended)

Interpolarea (denumită uneori *tranziţie intermediară*) descrie procesul de completare a valorilor necunoscute dintre două valori cunoscute. În clipurile video şi filmele digitale, de obicei, interpolarea se referă în mod normal la generarea unor valori noi între două cadre cheie. De exemplu, pentru a deplasa un element grafic cu 50 de pixeli pe ecran spre stânga în 15 cadre, veţi seta poziţia graficului în primul şi în cadrul al 15-lea şi le veţi marca pe amândouă drept cadre cheie. Photoshop interpolează cadrele dintre cele două cadre cheie. Interpolarea între cadrele cheie poate fi utilizată pentru a anima deplasarea, opacitatea, stilurile şi iluminarea globală.

În panoul Animaţie, aspectul unui cadru cheie depinde de metoda de interpolare selectată pentru intervalul dintre cadrele cheie.

Cadru cheie liniar ◆ Modifică omogen proprietatea animată de la un cadru cheie la altul. (Singura excepţie este reprezentată de proprietatea Poziţie mască strat, care comută brusc de la starea Activat la starea Dezactivat.)

Blocare cadru cheie 🟨 Păstrează setarea curentă pentru proprietate. Această metodă de interpolare este utilă pentru efectele stroboscopice sau când doriţi ca straturile să apară şi să dispară brusc.

Pentru a alege metoda de interpolare pentru un cadru cheie, efectuaţi următoarele acţiuni:

1 În panoul Animaţie, selectaţi unul sau mai multe cadre cheie.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic dreapta pe un cadru selectat şi selectaţi Interpolare liniară sau Interpolare blocată din meniul contextual.
- Deschideţi meniul paletei Animaţie şi selectaţi Interpolare cadre cheie > Interpolare liniară sau cadru cheie > Blocare.

Consultaţi şi

"Utilizarea cadrelor cheie pentru animarea proprietăţilor stratului (Photoshop Extended)" la pagina 596

Crearea animaţiilor din interpolări de forme

Deplasarea indicatorului pentru ora curentă la un cadru cheie (Photoshop Extended)

După ce setaţi cadrul cheie iniţial pentru o proprietate, Photoshop afişează navigatorul de cadre cheie pe care îl puteţi folosi pentru a vă deplasa de la un cadru cheie la altul sau pentru a seta sau a elimina cadre cheie. Când rombul de navigare al cadrului cheie este activ (galben), indicatorul orei curente se află exact la un cadru cheie pentru proprietatea respectivă a stratului. Când rombul de navigare al cadrului cheie este inactiv (gri), indicatorul orei curente se află între două cadre cheie. Când apar săgeţi de fiecare parte a casetei Navigator cadre cheie, pe ambele părţi ale orei curente există alte cadre cheie pentru proprietatea respectivă.

❖ Faceţi clic pe săgeata de navigare a unui cadru cheie. Săgeata spre stânga deplasează indicatorul pentru ora curentă la cadrul cheie anterior. Săgeata spre dreapta deplasează indicatorul pentru ora curentă la cadrul cheie următor.

Selectarea cadrelor cheie (Photoshop Extended)

❖ În panoul Animaţie, efectuaţi oricare din următoarele acţiuni:

- Pentru a selecta un cadru cheie, faceţi clic pe pictograma cadrului cheie
- Pentru a selecta mai multe cadre cheie, apăsaţi Shift şi faceţi clic pe cadrele cheie sau trageţi un cadru de selecţie în jurul cadrelor cheie.
- Pentru a selecta toate cadrele cheie pentru o proprietate a unui strat, faceţi clic pe numele proprietăţii stratului de lângă pictograma Cronometru.

Deplasarea cadrelor cheie (Photoshop Extended)

1. Selectaţi unul sau mai multe cadre cheie.
2. Trageţi de oricare din pictogramele cadrului cheie selectat la timpul dorit. (Dacă aţi selectat mai multe cadre cheie, acestea se deplasează ca un grup şi menţin aceeaşi distanţă temporală.)

Pentru a extinde sau comprima spaţierea dintre mai multe cadre cheie, Alt-trageţi (Windows) sau Option-trageţi (Mac OS) primul sau ultimul cadru cheie din selecţie. Cadrul cheie din capătul opus al selecţiei rămâne în poziţie pe măsură ce trageţi, încetinind sau mărind viteza animaţiei.

Copierea şi lipirea cadrelor cheie (Photoshop Extended)

Puteţi copia cadre cheie pentru o proprietate (precum Poziţie) la aceeaşi proprietate din orice strat. Când lipiţi cadre cheie, acestea reflectă decalajul copiat din indicatorul orei curente.

Puteţi să copiaţi cadre cheie simultan numai de pe un strat. Când lipiţi cadre cheie în alt strat, acestea sunt afişate în proprietatea corespunzătoare din stratul destinaţie. Primul cadru este afişat la timpul curent, iar celelalte cadre cheie urmează în ordine relativă. Cadrele cheie rămân selectate după lipire, astfel încât să le puteţi deplasa imediat în cronologie.

***Notă:** Puteţi să copiaţi şi să lipiţi simultan cadre cheie între mai multe proprietăţi.*

1. În panoul Animaţie, afişaţi proprietatea stratului ce conţine cadrele cheie pe care doriţi să le copiaţi.
2. Selectaţi unul sau mai multe cadre cheie.
3. Faceţi clic dreapta pe un cadru cheie selectat şi alegeţi Copiere cadre cheie.
4. În panoul Animaţie care conţine stratul destinaţie, deplasaţi indicatorul pentru ora curentă în punctul din timp în care doriţi să fie afişate cadrele cheie.
5. Selectaţi stratul destinaţie.
6. Deschideţi meniul panoului Animaţie şi selectaţi Lipire cadre cheie.

Ştergerea cadrelor cheie (Photoshop Extended)

❖ Selectaţi unul sau mai multe cadre cheie şi efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Faceţi clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS) pe un cadru cheie selectat şi alegeţi Ştergere cadre cheie din meniul contextual.
- Din meniul panoului Animaţie, selectaţi Ştergere cadre cheie.

Crearea animaţiilor desenate manual (Photoshop Extended)

Puteţi să adăugaţi un strat video gol în documentul dvs., când doriţi să creaţi animaţii desenate manual cadru-cu-cadru. Adăugând un strat video gol deasupra unui strat video şi ajustând ulterior opacitatea stratului video gol, puteţi să vizualizaţi conţinutul stratului video de mai jos. Puteţi apoi să retuşaţi strat cu strat conţinutul stratului video pictând sau desenând pe stratul video gol. Consultaţi şi “Pictarea cadrelor în straturile video (Photoshop Extended)” la pagina 579.

***Notă:** Dacă animaţi mai multe straturi independente, creaţi conţinut separat pe straturi video diferite.*

1. Creaţi un document nou.
2. Adăugaţi un strat video gol.
3. Pictaţi sau adăugaţi conţinut în strat.
4. (Opţional) Faceţi clic pe butonul Comutare foi de ceapă pentru a activa modul Foi de ceapă.

5 Deplasaţi indicatorul pentru ora curentă la cadrul următor.

6 Pictaţi sau adăugaţi conţinut în strat într-o poziţie uşor diferită de conţinutul din cadrul anterior.

Puteţi să adăugaţi un cadru video gol, să duplicaţi un cadru sau să ştergeţi un cadru din stratul video gol, selectând Strat > Straturi video şi apoi comanda corespunzătoare.

În timp ce creaţi mai multe cadre desenate manual, puteţi să trageţi indicatorul pentru ora curentă sau să utilizaţi controalele de redare din panoul Animaţie pentru a previzualiza animaţia.

Inserarea, ştergerea sau duplicarea cadrelor video goale (Photoshop Extended)

Un cadru video gol poate fi adăugat la un strat video gol sau eliminat din acesta. De asemenea, puteţi să duplicaţi cadrele (pictate) existente din straturile video goale.

1 În panoul Animaţie, selectaţi stratul video gol şi apoi deplasaţi indicatorul pentru ora curentă la cadrul dorit.

2 Selectaţi Strat > Straturi video şi apoi selectaţi una din următoarele:

Inserare cadru gol Inserează un cadru video gol în stratul video gol selectat la timpul curent.

Ştergere cadru Şterge un cadru video din stratul video gol selectat la timpul curent.

Duplicare cadru Adaugă o copie a cadrului video la timpul curent în cadrul video gol selectat.

Specificarea setărilor pentru modul Foi de ceapă (Photoshop Extended)

Modul Foi de ceapă afişează conţinutul desenat pe cadrul curent, la care se adaugă conţinutul desenat pe cadrele din jur. Aceste cadre suplimentare sunt afişate la opacitatea specificată pentru a le distinge de cadrul curent. Modul Foi de ceapă este util pentru desenarea animaţiilor cadru-cu-cadru, deoarece oferă puncte de referinţă pentru poziţiile tuşelor şi alte editări.

Setările Foi de ceapă specifică modul în care cadrele anterioare şi ulterioare se afişează când opţiunea Foi de ceapă este activată în panoul Animaţii. (Consultaţi “Prezentare generală a panoului Animaţie” la pagina 567.)

1 Deschideţi meniul panoului Animaţie şi selectaţi Setări foi de ceapă.

2 Specificaţi opţiuni pentru următoarele:

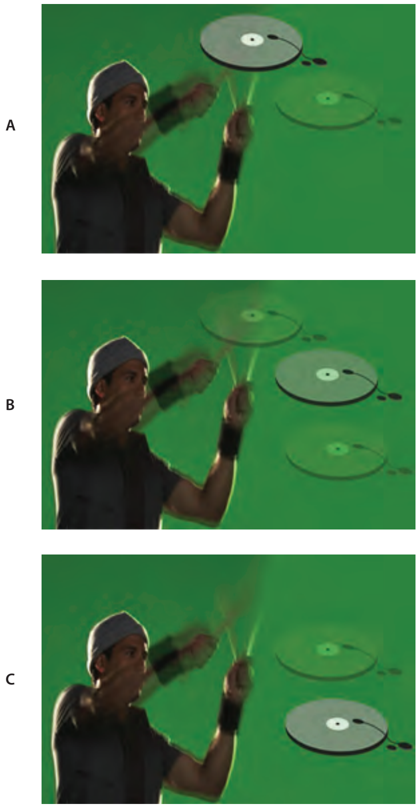
Contor foi de ceapă Specifică numărul de cadre anterioare şi următoare sunt afişate. Introduceţi valori pentru Cadre înainte (cadre anterioare) şi Cadre după (cadre următoare) în casetele de text.

Spaţiere cadre Specifică numărul de cadre dintre cadrele afişate. De exemplu, valoarea 1 afişează cadre consecutive, iar valoarea 2 afişează tuşe care se află la două cadre distanţă.

Opacitate maximă Setează procentajul opacităţii pentru cadrele care se află imediat înainte şi după timpul curent.

Opacitate minimă Setează procentajul opacităţii pentru ultimele cadre aflate înaintea şi după seturile de cadre foi de ceapă.

Mod Amestec Setează aspectul suprafeţelor în care cadrele se suprapun.



Modul Foi de ceapă
***A.** Cadrul curent cu un cadru după* ***B.** Cadrul curent cu un cadru înainte şi după* ***C.** Cadrul curent cu un cadru înainte*

Consultaţi şi

"Lista modurilor de amestecare" la pagina 373

Deschiderea unei animaţii cu mai multe straturi

Puteţi să deschideţi animaţii care au fost salvate în versiuni Photoshop mai vechi ca fişiere Photoshop (PSD). Straturile sunt plasate în panoul Animaţie în ordinea în care au fost stivuite, stratul de jos devenind primul cadru.

1 Selectaţi Fişier > Deschidere şi selectaţi fişierul Photoshop pentru deschidere.

2 În panoul Straturi, selectaţi straturile pe care le doriţi pentru animaţie şi selectaţi Creare cadre din straturi din meniul panoului Animaţie.

Puteţi să editaţi animaţia, să utilizaţi comanda Salvare pentru Web & Dispozitive pentru salvare ca GIF animat sau să utilizaţi comanda Randare video pentru a salva animaţia ca film QuickTime.

Previzualizarea clipurilor video şi a animaţiilor

Previzualizarea unei animaţii cu cadre

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe butonul Redare ▶ din panoul Animaţie.

- Utilizaţi bara de spaţiu pentru a reda şi a opri animaţia.

Animaţia este afişată în fereastra documentului. Animaţia se repetă nedefinit dacă nu aţi introdus altă valoare de repetare în caseta de dialog Opţiuni redare.

2 Pentru a opri animaţia, faceţi clic pe butonul Stop ■.

3 Pentru a derula animaţia la capăt, faceţi clic pe butonul Selectează primul cadru ◀◀.

***Notă:** Pentru a vizualiza o previzualizare mai fidelă a animaţiei şi a duratei, previzualizaţi animaţia într-un browser Web. În Photoshop, deschideţi caseta de dialog Salvare pentru Web & Dispozitive şi faceţi clic pe butonul Previzualizare în browser. Utilizaţi comenzile Stop şi Reîncărcare ale browser-ului pentru a opri şi a relua animaţia.*

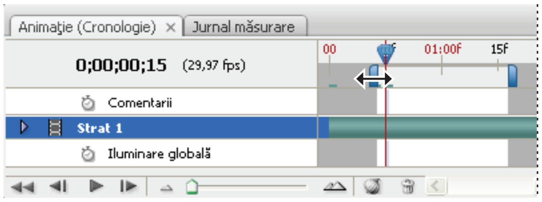
Consultaţi şi

"Previzualizarea imaginilor optimizate într-un browser Web" la pagina 549

Setarea zonei de cronologie pentru previzualizare (Photoshop Extended)

1 Pentru a seta durata cronologiei pe care doriţi s-o exportaţi sau s-o previzualizaţi, efectuaţi una din următoarele acţiuni în panoul Animaţie:

- Trageţi de unul dintre capetele barei suprafeţei de lucru.



Tragerea unuia dintre capetele barei suprafeţei de lucru

- Trageţi de bara suprafeţei de lucru de deasupra secţiunii pe care doriţi s-o previzualizaţi.
- Deplasaţi indicatorul pentru ora curentă la momentul sau cadrul dorit. Din meniul panoului Animaţie, selectaţi Setare început spaţiu de lucru sau Setare final spaţiu de lucru.

2 (Opţional) Pentru a elimina porţiuni ale cronologiei care nu se află în spaţiul de lucru, selectaţi Tăiere durată document la spaţiu de lucru din meniul panoului Animaţie.

Consultaţi şi

"Specificaţi durata cronologiei şi frecvenţa cadrelor (Photoshop Extended)" la pagina 570

Previzualizarea clipurilor video sau a animaţiilor cu cronologie (Photoshop Extended).

Clipul video sau animaţia dvs. poate fi previzualizată în fereastra documentului. Photoshop utilizează RAM pentru a previzualiza clipul video sau animaţia pe parcursul sesiunii de editare. Când redaţi sau trageţi pentru a previzualiza cadre, acestea sunt plasate automat în cache pentru fi redate mai rapid la următoarea rulare. Cadrele din cache sunt indicate printr-o bară verde în spaţiul de lucru al panoului Animaţie. Numărul de cadre plasate în cache depinde de memoria RAM disponibilă pentru Photoshop.

Previzualizarea unui clip video sau a unei animaţii cu cronologie (Photoshop Extended)

❖ Puteţi realiza una dintre următoarele acţiuni:

- Trageţi de indicatorul pentru ora curentă din cronologie.
- Utilizaţi butoanele de redare din partea inferioară a panoului Animaţie.
- Apăsaţi pe bara de spaţiu pentru a porni sau a opri redarea. Pentru scurtături suplimentare, consultaţi "Taste pentru utilizarea panoului Animaţie în mod Cronologie (Photoshop Extended)" la pagina 713.

Pentru a vizualiza o previzualizare mai fidelă a animaţiei create pentru Web, previzualizaţi animaţia într-un browser Web. Utilizaţi comenzile Stop şi Reîncărcare ale browser-ului pentru a opri şi a relua animaţia. Deschideţi caseta de dialog Salvare pentru Web & dispozitive şi faceţi clic pe butonul Previzualizare în browser.

Previzualizarea conţinutului audio pentru straturile video (Photoshop Extended)

Când activaţi previzualizările audio pentru straturile video, Photoshop Extended include conţinutul audio respectiv în fişierele exportate în formatul QuickTime Movie. (Consultaţi "Exportul fişierelor video sau al secvenţelor de imagini" la pagina 605.)

În panoul Animaţie, efectuaţi oricare din următoarele acţiuni:

- Pentru a activa sau dezactiva previzualizările audio pentru un anumit strat video, faceţi clic pe pictograma difuzor 🔈 pentru stratul respectiv.
- Pentru a activa sau a dezactiva previzualizările audio pentru un document întreg, faceţi clic pe pictograma difuzor din dreapta a butoanelor de redare din partea inferioară a panoului.

Activarea omiterii cadrelor (Photoshop Extended)

Photoshop Extended poate omite cadrele care nu sunt plasate în cache pentru a realiza o redare în timp real.

❖ Având panoul Animaţie în modul de animaţie cu cronologie, faceţi clic pe pictograma pentru opţiuni din panou ▾☰ şi alegeţi Permitere ignorare cadre.

Previzualizarea documentului pe un monitor video

Plug-in-ul pentru previzualizare video vă permite să previzualizaţi cadrul curent din Cronologie animaţie (sau orice imagine deschisă în Photoshop) prin FireWire (IEEE 1394) pe un dispozitiv de afişare, cum ar fi un monitor video. De asemenea, puteţi să ajustaţi raportul de aspect pentru afişarea corespunzătoare a imaginilor.

***Notă:** Pe sistemele de operare de 64 de biţi, trebuie să utilizaţi versiunea Photoshop de 32 de biţi pentru a accesa plug-inul Video Preview.*

Plug-in-ul pentru previzualizare video acceptă imagini RGB, în tonuri de gri şi indexate. (Plug-in-ul converteşte imagini de 16 bpc până la 8 bpc.) Plug-in-ul pentru previzualizare video nu acceptă canale alfa. Transparenţa este afişată ca negru.

***Notă:** Plug-in-ul pentru previzualizare video nu blochează dispozitivul de afişare. Când programul Photoshop rulează în fundal pe calculatorul dvs. şi alte aplicaţii se deplasează în plan frontal, previzualizarea se dezactivează, iar dispozitivul este deblocat pentru ca aplicaţiile celelalte să îl poată utiliza în scopul previzualizării.*

1 Conectaţi un dispozitiv de afişare, cum ar fi un monitor video, la calculatorul dvs. prin FireWire (IEEE 1394).

2 Având un document deschis în Photoshop, efectuaţi una din următoarele operaţii:

- Dacă nu doriţi să setaţi opţiuni de ieşire pentru vizualizarea documentului dvs. pe un dispozitiv, selectaţi Fişier > Export > Trimitere previzualizare video la dispozitiv. Puteţi ignora restul etapelor din această procedură.

- Pentru a seta opţiuni de ieşire înaintea de vizualizarea documentului pe dispozitiv, selectaţi Fişier > Export > Previzualizare video.

Se va deschide caseta de dialog Previzualizare video. Dacă proporţia pixelilor din documentul dvs. nu corespunde cu setările proporţiei dimensiunilor de pe dispozitivul de afişare, veţi vedea o alertă.

Notă: *Comanda Trimitere previzualizare video la dispozitiv utilizează setările anterioare din caseta de dialog Previzualizare video.*

3 În Setări dispozitiv, specificaţi opţiunile pentru dispozitivul care va afişa imaginea:

- (Mac OS) Pentru a specifica un mod de ieşire, selectaţi NTSC sau PAL. Dacă modul de ieşire şi dispozitivul nu corespund (de exemplu, dacă specificaţi NTSC ca mod de ieşire, dar vă conectaţi la un dispozitiv în modul PAL), în previzualizare apar pete negre.
- Pentru a specifica proporţia dimensiunilor dispozitivului de afişare, selectaţi Standard (4:3) sau Ecran lat (16:9) din meniul Raport de aspect.

Notă: *Setarea Raport de aspectt determină opţiunile de plasare disponibile.*

4 În Opţiuni imagini, selectaţi o opţiune de plasare pentru a stabili modul în care imaginea este afişată în dispozitivul de afişare:

Centru Plasează centrul imaginii în centrul ecranului, decupând porţiunile care se situează în exteriorul muchiilor de afişare ale dispozitivului de previzualizare video.

CasetăPicior Afişează o imagine 4:3 pe un ecran 16:9 plasând centrul imaginii în centrul ecranului şi dungi gri în partea stângă şi în partea dreaptă a imaginii. Opţiunea este disponibilă numai dacă aţi selectat Ecran lat (16:9) pentru proporţia dimensiunilor dispozitivului.

Decupaj la 4:3 Afişează o imagine 16:9 pe un ecran 4:3 plasând centrul imaginii în centrul ecranului fără distorsiuni şi decupând marginile din dreapta şi din stânga ale cadrului care se situează în afara muchiilor ecranului dispozitivului de previzualizare video. Opţiunea este disponibilă numai dacă aţi selectat Standard (4:3) pentru proporţiile dimensiunii dispozitivului.

Casetă literă Scalează o imagine 16:9 pentru a se încadra pe un ecran 4:3. În partea superioară şi inferioară a imaginii sunt afişate benzi gri din cauza diferenţei de raport de aspect între imaginea 16:9 şi ecranul 4:3. Aceasta păstrează raportul de aspect al afişării fără a decupa sau a distorsiona imaginea. Opţiunea este disponibilă numai dacă aţi selectat Standard (4:3) pentru raportul de aspect al dispozitivului.

Decupaj la 14:9/Casetă literă Afişează o imagine pe ecran lat decupată la raport de aspect de 14:9 de cu benzi negre plasate fie în partea superioară, fie în partea inferioară a imaginii (când este vizualizată pe un ecran 4:3) sau în partea stângă şi dreaptă (când este vizualizată pe un ecran 16:9). Aceasta păstrează raportul de aspect al afişării fără a distorsiona imaginea.

5 Selectaţi o opţiune din meniul Dimensiune imagine pentru a controla scalarea pixelilor documentului la dispozitivul de afişare:

Fără scalare Nu aplică nicio scalare verticală în imagine. Imaginea este decupată, dacă înălţimea este mai mare decât cea a afişajului video.

Scalare pentru încadrare în interiorul cadrului Măreşte sau micşorează înălţimea şi lăţimea imaginii proporţional pentru a se încadra în cadrul video. Prin intermediul acestei opţiuni, o imagine 16:9 este afişată pe un ecran 4:3 sub formă de casetă literă, iar o imagine 4:3 este afişată pe un ecran 16:9 sub formă de casetă picior.

6 Bifaţi opţiunea Aplicare raport de aspect pixeli la previzualizare pentru a afişa imaginea utilizând raportul de aspect al pixelilor (nepătrat) din document. Debifaţi această opţiune pentru a afişa imaginea aşa cum apare pe monitorul calculatorului dvs. (pixel pătrat).

În mod prestabilit, caseta de validare Aplicare proporţie dimensiuni pixeli la previzualizare este bifată pentru a păstra proporţia pixelilor din imagine. În general, veţi deselecta această opţiune dacă se presupune că raportul de aspect al pixelilor documentului este pătrat şi doriţi să vizualizaţi imaginea aşa cum va apărea pe monitorul computerului (pixel pătrat).

7 Faceţi clic pe OK pentru a exporta documentul pe dispozitivul de afişare.

Salvarea şi exportul clipurilor video şi animaţiilor

Formate pentru exportul clipurilor video şi al animaţiilor

Puteţi salva animaţiile ca fişiere GIF pentru vizualizare pe Web. În Photoshop Extended, clipurile video şi animaţiile pot fi salvate ca filme QuickTime sau fişiere PSD. Dacă nu redaţi activitatea dvs. pe video, atunci salvarea fişierului ca PSD este soluţia cea mai bună, deoarece păstrează editările şi salvează fişierul într-un format care este acceptat de aplicaţiile video digitale Adobe şi de numeroase aplicaţii de editare a filmelor.

Pentru un clip video referitor la utilizarea secvenţelor de imagini, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0026_ro.

Optimizarea cadrelor din animaţie

După ce finalizaţi animaţia, trebuie să o optimizaţi în vederea descărcării eficiente într-un browser Web. Puteţi să optimizaţi o animaţie în două moduri:

- Optimizaţi cadrele pentru a include numai suprafeţele care se modifică de la un cadru la altul. Astfel se reduce semnificativ dimensiunea fişierului GIF animat.
- Dacă salvaţi animaţia ca imagine GIF, optimizaţi-o aşa cum aţi proceda cu o imagine GIF. Este aplicată o tehnică specială de cuantizare în animaţii pentru a garanta că tiparele de cuantizare sunt consecvente în toate cadrele şi pentru a evita licărirea în timpul redării. Datorită acestor funcţii de optimizare suplimentare, este posibil să dureze mai mult optimizarea unui GIF animat faţă de optimizarea unui GIF standard.

Când optimizaţi culori într-o animaţie, utilizaţi paleta Adaptativ, Perceptual sau Selectiv. Aceasta asigură consecvenţa culorilor în cadre.

1 (Photoshop Extended) Asiguraţi-vă că panoul Animaţie este în modul animaţie cu cadre.

2 Selectaţi Optimizare animaţie din meniul panoului Animaţie.

3 Setaţi următoarele opţiuni:

Casetă de încadrare Decupează fiecare cadru la suprafaţa modificată din cadrul precedent. Fişierele de animaţie create cu ajutorul acestei opţiuni sunt mai mici, dar incompatibile cu programele de editare GIF care nu acceptă această opţiune. (Această opţiune este selectată în mod prestabilit şi este recomandată.)

Eliminare pixeli redundanţi Transformă toţi pixelii nemodificaţi din cadrul precedent în pixeli transparenţi. Pentru ca eliminarea pixelilor redundaţi să funcţioneze, trebuie să fie selectată opţiunea Transparenţă din panoul Optimizare. (Această opţiune este selectată în mod prestabilit şi este recomandată.)

Important: *Când utilizaţi opţiunea Eliminare pixeli redundanţi, setaţi metoda de eliminare a cadrelor la Automat. (Consultaţi “Selectarea unei metode de dispunere” la pagina 593.)*

4 Faceţi clic pe OK.

Consultaţi şi

"Optimizarea unei imagini pentru Web" la pagina 545

"Opţiuni de optimizare GIF şi PNG-8" la pagina 551

Aplatizarea cadrelor în straturi

Când aplatizaţi cadre în straturi, este creat un singur strat pentru fiecare cadru dintr-un strat video. Această opţiune poate fi utilă dacă, de exemplu, exportaţi cadre video individuale ca fişiere de imagini separate sau dacă intenţionaţi să utilizaţi partea video a unui obiect static dintr-o stivă de imagini.

1 Selectaţi stratul video din panoul Animaţie sau Straturi.

2 În panoul Animaţie, selectaţi Aplatizare cadre în straturi din meniul panoului.

Consultaţi şi

"Stivele de imagini (Photoshop Extended)" la pagina 655

Exportul fişierelor video sau al secvenţelor de imagini

Notă: *În Photoshop puteţi să exportaţi fişiere QuickTime sau secvenţe de imagini. În Photoshop Extended, puteţi de asemenea să exportaţi animaţii cu cronologie cu straturi video.*

1 Selectaţi Fişier > Export > Randare video.

2 În caseta de dialog Randare video, introduceţi un nume pentru clipul video sau secvenţa de imagini.

3 Faceţi clic pe butonul Selectare dosar şi navigaţi la locaţia pentru fişierele exportate.

Pentru a crea un dosar care să conţină fişierul dvs. exportat, selectaţi opţiunea Creare subdosar nou şi introduceţi un nume pentru subdosar.

4 În Opţiuni fişier, selectaţi fie Export QuickTime, fie Secvenţă de imagini. Apoi selectaţi un format de fişier din meniul pop-up.

5 (Opţional) Faceţi clic pe Setări pentru a specifica opţiunile specifice formatului.

6 (Opţional) Dacă alegeţi Secvenţă de imagini la pasul 4, specificaţi numărul iniţial şi numărul de cifre. (Aceste opţiuni specifică sistemul de numerotare pentru fişierele exportate.) Utilizaţi meniul pop-up Dimensiune pentru a specifica dimensiunile pixelilor pentru fişierele exportate.

7 Selectaţi una dintre următoarele opţiuni din Interval:

Toate cadrele Randează toate cadrele din documentul Photoshop.

În cadru şi Cadru exterior Specifică secvenţa de cadre de randat.

Cadre selectate curent Randează cadrele selectate de către bara spaţiului de lucru din panoul Animaţie.

8 (Opţional) Specificaţi opţiuni de randare:

Canal Alfa Specifică modul de randare a canalelor alfa. (Această opţiune este disponibilă numai cu formatele care acceptă canale alfa, precum PSD sau TIFF). Selectaţi Fără pentru a ignora canalul alfa, Drept - Nemătuit pentru a include canalul sau una dintre opţiunile Premultiplicat pentru a amesteca o culoare mată cu canalele de culoare.

Frecvenţă cadre Determină câte cadre sunt create pentru fiecare secundă a clipului video sau a animaţiei. Opţiunea Frecvenţă cadru document reflectă frecvenţa din Photoshop. Dacă exportaţi în alt standard video (de la NTSC la PAL, de exemplu), selectaţi frecvenţa corespunzătoare din meniul pop-up.

9 Faceţi clic pe Randare.

Consultaţi şi

“Salvarea şi exportul imaginilor” la pagina 472

“Interpretarea lungimii clipului video (Photoshop Extended)” la pagina 578

Clip video despre utilizarea secvenţelor de imagini

Formate de fişiere pentru exportul QuickTime

3G Un format de fişier creat pentru dispozitivele mobile de generaţia a treia.

FLC Format de animaţie pentru redarea animaţiilor generate pe calculator pe staţiile de lucru, pe Windows şi pe Mac OS. Acest format este denumit şi FLI.

Flash Video (FLV) Adobe® Flash® Video este formatul Adobe pentru transmiterea materialelor audio şi video prin Internet şi alte reţele. (Pentru a utiliza acest format, este necesară instalarea în prealabil a unui codor FLV QuickTime).

QuickTime Movie Arhitectura multimedia Apple Computer care include un număr de codecuri. (Pentru a exporta materiale audio, trebuie să utilizaţi acest format.)

AVI Audio Video Interleave (AVI) este un format standard pentru date audio şi video de pe calculatoare Windows.

DV Stream Format video cu compresie între cadre care utilizează interfaţa FireWire (IEEE 1394) pentru transferul clipurilor video pe sisteme de editare neliniare.

Secvenţă de imagini Secvenţă de imagini statice care se află într-un dosar şi utilizează acelaşi tipar numeric sau alfabetic pentru numele fişierului (cum ar fi Secvenţă 1, Secvenţă 2 etc.).

MPEG-4 Standard multimedia pentru livrarea fluxurilor audio şi video într-un interval de lăţimi de bandă.

***Notă:** De asemenea, Photoshop acceptă şi alte formate terţe, cum ar fi Avid AVR Codecs; oricum, trebuie instalate codecurile necesare QuickTime.*

Înţelegerea cadrelor cheie QuickTime

În terminologia QuickTime, termenul *cadre cheie* se referă la altceva decât cadrele cheie de animaţie din Photoshop. În QuickTime cadrele cheie survin la intervale regulate în film şi sunt stocate drept cadre complete. Fiecare cadrul intermediar care le separă este comparat cu cadrul anterior şi sunt stocate numai datele modificate. Utilizarea cadrelor cheie reduce mult dimensiunea filmului şi măreşte mult memoria necesară pentru editarea şi randarea unui film. Intervalele mai scurte dintre cadrele cheie permit căutarea mai rapidă şi redarea inversă, însă pot mări semnificativ dimensiunea fişierului.

Setări pentru export 3G

Pentru informaţii suplimentare despre setările 3G, căutaţi 3G pe site-ul Apple Computer.

Format fişier 3GPP şi 3GPP2 reprezintă standarde pentru crearea, furnizarea şi redarea fişierelor multimedia prin intermediul reţelelor wireless de mare viteză de generaţia a treia. 3GPP este destinat reţelelor GSM, iar 3GPP2 este destinat reţelelor CDMA 2000. 3GPP (Mobile MP4), 3GPP2 (EZmovie) şi AMC (EZmovie) sunt destinate reţelelor specifice. 3GPP (Mobile MP4) este destinat serviciului 3G i-motion NTT DoCoMo. 3GPP2 (EZmovie) este destinat serviciului de reţea 3G de la KDD. AMC (EZmovie) este destinat abonaţilor KDDI cu telefoane compatibile AMC.

Video Selectaţi Video din meniul pop-up de sub meniul Format fişier şi specificaţi următoarele:

- **Format video** Selectează codecul utilizat în timpul exportului video. Dacă videoclipul sursă are o singură pistă video şi este deja comprimat, puteţi să selectaţi Trecere prin pentru ca fişierul video să nu mai fie comprimat din nou.

- **Frecvenţă date** Specifică kilobiţii pe secundă (kbps) de pe parcursul redării. O frecvenţă mai ridicată pentru kbps îmbunătăţeşte de obicei calitatea redării filmului; oricum, nu selectaţi o frecvenţă a datelor mai ridicată decât lăţimea de bandă disponibilă.

- **Optimizat pentru** Specifică metoda de livrare intenţionată dacă alegeţi H.264 din meniul Format video, faceţi clic pe Opţiuni video şi selectaţi Cea mai bună calitate. Această setare transmite codecului cantitatea de date care poate varia peste şi sub frecvenţa de date selectată.

- **Dimensiune imagine** Specifică un standard pentru transmiterea fişierului către un telefon mobil. Curent păstrează dimensiunea materială a sursei; fişierul rezultat nu poate fi redat pe un telefon mobil. Selectaţi Personalizat pentru a specifica o dimensiune care nu este inclusă în meniu.

- **Păstrare proporţie dimensiuni utilizând** Specifică o opţiune când modificaţi dimensiunea imaginii, iar filmul trebuie scalat la dimensiuni noi. Casetă literă scalează sursa proporţional pentru a se încadra în diafragma curată, adăugând bare negre în partea superioară, inferioară sau în părţile laterale conform necesităţilor. Decupează părţile centrale, scalează şi taie la diafragma curată.

- **Frecvenţă cadre** Specifică cadrele pe secundă (kbps) de pe parcursul redării. În majoritatea cazurilor, clipul dvs. video va arăta mai bine dacă alegeţi un număr care este divizor al numărului fps al sursei dvs. De exemplu, dacă sursa este captată la 30 cps, selectaţi o frecvenţă a cadrelor de 10 sau 15. Nu selectaţi o frecvenţă mai mare decât cea a materialului sursă.

- **Cadru cheie** Specifică frecvenţa de creare a cadrelor cheie în fişierul video exportat. O frecvenţă mai mare a cadrelor cheie (număr mai mic) îmbunătăţeşte calitatea video, dar măreşte dimensiunea fişierului.

- **Opţiuni video** Dacă este disponibil, faceţi clic pe butonul Opţiuni video pentru a deschide caseta de dialog Setări video 3G avansate. În funcţie de clipul video, puteţi să specificaţi dacă adăugaţi marcaje de re-sincronizare în interiorul cadrelor video pentru a vă ajuta să recuperaţi pachetele pierdute în timpul transmiterii în flux. În cazul clipurilor video H.264, puteţi de asemenea să acceleraţi procesul de compresie (de exemplu, în scopuri de previzualizare), selectând Codare mai rapidă (O singură trecere). Opţiunea prestabilită, Cea mai bună calitate (Mai multe treceri) permite codecului să stabilească numărul de treceri necesare pentru compresia datelor în vederea obţinerii celei mai bune calităţi.

Audio Toate opţiunile Audio sunt dezactivate, deoarece Photoshop Extended nu include materialul audio în fişierele 3G exportate.

Text Toate opţiunile pentru text sunt dezactivate, deoarece Photoshop Extended nu include pistele de text în fişierele 3G exportate.

Transmitere în flux Selectaţi Transmitere în flux din meniul pop-up de sub meniul Format fişier şi specificaţi următoarele:

- **Activare transmitere în flux** Creează un fişier pentru transmitere RTSP către QuickTime Player. Această opţiune creează o pistă de sugestie (instrucţiuni necesare pentru transmiterea în flux a unui fişier).

- **Optimizare pentru server** Ajută serverul să proceseze fişierul mai rapid, dar măreşte dimensiunea acestuia.

Avansat Selectaţi Avansat din meniul pop-up de sub meniul Format fişier şi specificaţi următoarele:

- **Distribuţie restricţionată** Specifică de câte ori poate fi redat fişierul pe telefon după descărcare. De asemenea, specifică opţiunile de expirare a fişierului: setaţi fişierul să expire într-un număr de zile sau introduceţi o dată. Dacă fişierul dvs. are formatul Mobile MP4 sau EZmovie, puteţi să restricţionaţi distribuţia, astfel încât, odată aflat pe un telefon, să nu mai poată fi trimis sau copiat altundeva.

- **Fragmentare film** Permite descărcarea fişierului prin HTTP în bucăţi mici, astfel încât redarea să înceapă mai rapid, iar fişierele mari să poată fi redate pe telefon (doar fragmentul, nu filmul întreg trebuie să se încadreze pe telefon simultan).

Setări pentru exportul FLC

Următoarele opţiuni sunt disponibil în caseta de dialog Setări export FLC:

Tabel culori Specifică tabelul de culori utilizând culorile sistemului Windows sau culorile sistemului Mac OS din filmul exportat.

Mişcare Setează frecvenţa cadrelor la redare.

Specificarea setărilor pentru exportul AVI

1 În caseta de dialog Randare video, selectaţi Export QuickTime şi apoi AVI din meniul pop-up.

2 Faceţi clic pe butonul Setări.

3 Asiguraţi-vă că este selectată opţiunea Video în caseta de dialog Setări AVI.

***Important:** Toate opţiunile de sunet sunt dezactivate deoarece Photoshop Extended nu include materialul audio în fişierele AVI exportate.*

4 Faceţi clic pe butonul Setări din Video şi setaţi următoarele:

Tip compresie Selectează compresorul video (codecul) pentru comprimarea clipului video.

Cadre pe secundă Specifică numărul de imagini separate afişate în fiecare secundă. NTSC este formatul video standard şi are 29,97 cps. PAL este un format video european cu 25 cps. Standardul pentru film este de 24 cps. Filmele QuickTime sunt uneori create la o frecvenţă a cadrelor mai scăzută pentru a reduce lăţimea de bandă şi cerinţele CPU.

Filmele cu o frecvenţă a cadrelor mai ridicată afişează mişcarea mai bine, dar dimensiunile fişierelor sunt mai mari. Dacă selectaţi o frecvenţă a cadrelor mai scăzută decât frecvenţa curentă a filmului, cadrele sunt şterse. Dacă selectaţi un număr mai ridicat decât frecvenţa curentă a cadrelor filmului, cadrele existente sunt duplicate (nu se recomandă, deoarece măreşte dimensiunea fişierului fără a îmbunătăţi calitatea). În majoritatea cazurilor, clipul dvs. video va arăta mai bine dacă alegeţi un număr care este divizor al numărului fps al sursei dvs. De exemplu, dacă sursa este captată la 30 cps, selectaţi o frecvenţă a cadrelor de 10 sau 15. Nu selectaţi o frecvenţă mai mare decât cea a materialului sursă.

Cadru cheie la fiecare Specifică frecvenţa cadrelor cheie. O frecvenţă mai mare a cadrelor cheie (număr mai mic) îmbunătăţeşte calitatea video, dar măreşte dimensiunea fişierului. La unele compresoare este inserat automat un cadru cheie suplimentar, dacă imaginea s-a modificat prea mult de la un cadrul la următorul. În general, este suficient un cadru cheie la fiecare 5 secunde (înmulţiţi cadrele pe secundă cu 5). În cazul în care creaţi un fişier pentru transmitere în flux RTSP şi aveţi dubii legate de siguranţa reţelei de transmisie, puteţi creşte frecvenţa cadrelor cheie la un cadru cheie la fiecare 1 sau 2 secunde.

Limitare frecvenţă date la Specifică kilobiţii pe secundă (kbps) de pe parcursul redării. O frecvenţă mai ridicată pentru kbps îmbunătăţeşte de obicei calitatea redării filmului; oricum, nu selectaţi o frecvenţă a datelor mai ridicată decât lăţimea de bandă disponibilă.

Adâncime Specifică numărul de culori care urmează să fie inclus într-un clip video pentru export. Acest meniu nu este disponibil în cazul în care codecul selectat acceptă doar o adâncime de culoare.

Calitate Dacă este disponibil, trageţi de glisor sau introduceţi o valoare pentru a ajusta calitatea imaginii clipului video exportat şi, în consecinţă, dimensiunea fişierului acestuia. Dacă utilizaţi acelaşi codec pentru captură şi export şi aţi randat previzualizări ale unei secvenţe, puteţi să salvaţi timpul de randare, potrivind setarea calităţii exportului cu setarea calităţii capturii iniţiale. Creşterea calităţii peste calitatea capturii iniţiale nu conduce la creşterea calităţii, dar poate avea ca rezultat mărirea timpilor de randare.

Mod scanare Specifică dacă filmul exportat are câmpuri (Întreţesut) sau nu are niciun câmp (Progresiv).

Proporţie dimensiuni Specifică o proporţie a dimensiunilor de 4:3 sau 16:9 pentru filmul exportat.

Opţiuni (Numai Intel Indeo® Video 4.4) Setează compresia, opţiunile de transparenţă şi accesul pentru codecul Intel Indeo® Video 4.4 Codec.

Setări pentru exportul fluxului DV

Următoarele opţiuni sunt disponibile în caseta de dialog Setări export DV:

Format DV Specifică formatul DV sau DVCPRO pentru clipul video exportat.

Format video Specifică standardul de transmisie video NTSC sau PAL.

Mod scanare Specifică dacă filmul exportat are câmpuri întreţesute sau nu are niciun câmp (Scanare progresivă).

Proporţie dimensiuni Specifică o proporţie a dimensiunilor de 4:3 sau 16:9.

Păstrare proporţie dimensiuni utilizând Specifică o opţiune, dacă filmul este scalat la dimensiuni noi ale pixelilor. Casetă literă scalează sursa proporţional pentru a se încadra în diafragma curată, adăugând bare negre în partea superioară, inferioară sau în părţile laterale conform necesităţilor. Decupează părţile centrale, scalează şi taie la diafragma curată.

***Important:** Deşi caseta de dialog Setări export DV conţine opţiuni Format audio, Photoshop Extended CS4 nu exportă conţinut audio în fişiere DV.*

Setările secvenţei de imagini pentru exportul în QuickTime

De obicei este utilizat QuickTime pentru exportul fişierelor video. Totuşi, puteţi selecta şi Secvenţă de imagini din meniul pop-up Export QuickTime. Faceţi clic pe Setări pentru a accesa următoarele opţiuni:

Format Selectează un format de fişier pentru imaginile exportate.

Cadre pe secundă Setează frecvenţa cadrelor pentru secvenţa de imagini.

Inserare spaţiu înainte de număr Inserează un spaţiu între nume şi numărul generat în numele fişierului imaginii.

Opţiuni Dacă este disponibil, faceţi clic pe butonul Opţiuni şi setaţi opţiunile specifice formatului.

Pentru informaţii suplimentare referitoare la formatele fişierelor specifice şi la opţiunile acestora, consultaţi şi “Salvarea şi exportarea fişierelor în alte formate” la pagina 485 şi “Formate de fişiere” la pagina 490.

Pentru un clip video referitor la utilizarea secvenţelor de imagini, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0026_ro.

Specificarea setărilor pentru exportul MPEG-4 (Photoshop Extended)

1 În caseta de dialog Randare video, selectaţi Export QuickTime şi selectaţi MPEG-4 din meniul pop-up. Apoi faceţi clic pe Setări.

2 În caseta de dialog Setări export MPEG-4, selectaţi MP4 sau MP4 (ISMA) din meniul Format fişier. Formatul MP4 (ISMA) asigură utilizarea cu dispozitive fabricate de membri ISMA.

3 În Video, specificaţi următoarele:

Format video Selectează codecul pentru comprimarea clipului dvs. video. Pentru calitatea cea mai bună la frecvenţa de date cea mai redusă (sau cel mai mic fişier), se recomandă H.264. Dacă este necesar ca fişierul să fie redat pe un dispozitiv care acceptă fişiere video MPEG-4, selectaţi MPEG-4 de bază sau MPEG-4 îmbunătăţit, în funcţie de dispozitivul destinaţie. Dacă pista video a filmului sursă este deja comprimată, puteţi să selectaţi Trecere prin pentru ca fişierul video să nu mai fie comprimat din nou.

Frecvenţă date Specifică kilobiţii pe secundă (kbps) de pe parcursul redării. O frecvenţă mai ridicată pentru kbps îmbunătăţeşte de obicei calitatea redării filmului; oricum, nu selectaţi o frecvenţă a datelor mai ridicată decât lăţimea de bandă disponibilă.

Optimizat pentru Specifică cât de mult poate varia frecvenţa datelor peste şi sub frecvenţa de date selectată. Această opţiune devine disponibilă dacă alegeţi MP4 din meniul Format fişier, alegeţi H.264 din meniul Format video, faceţi clic pe Opţiuni video şi selectaţi Cea mai bună calitate.

Dimensiune imagine Specifică dimensiunile pixelilor pentru fişierul video exportat. Curent păstrează dimensiunea materială a sursei. Pentru a specifica o dimensiunea neinclusă în meniul Dimensiune imagine, selectaţi Personalizat.

Păstrare proporţie dimensiuni utilizând Specifică o opţiune, dacă filmul trebuie scalat la dimensiuni noi ale pixelilor. Casetă literă scalează sursa proporţional pentru a se încadra în diafragma curată, adăugând bare negre în partea superioară, inferioară sau în părţile laterale conform necesităţilor. Decupează părţile centrale, scalează şi taie la diafragma curată. Încadrare în dimensiune ajustează la dimensiunea destinaţie, încadrând în partea cea mai lungă şi scalând, dacă este necesar.

Frecvenţă cadre Specifică frecvenţa cadrelor pentru redarea fişierului video exportat. De obicei, clipul video va avea o calitate mai bună dacă selectaţi un număr care este divizibil exact cu numărul de cadre pe secundă din sursă. De exemplu, dacă sursa este captată la 30 cps, selectaţi o frecvenţă a cadrelor de 10 sau 15. Nu selectaţi o frecvenţă mai mare decât cea a materialului sursă.

Cadru cheie Specifică generarea automată a cadrelor cheie sau cât de frecvent sunt create cadre cheie în fişierul video exportat. O frecvenţă mai mare a cadrelor cheie (număr mai mic) îmbunătăţeşte calitatea video, dar măreşte dimensiunea fişierului.

4 (Numai pentru formatul de fişier MP4) Faceţi clic pe butonul Opţiuni video şi specificaţi următoarele:

Marcaje resincronizare (Numai MPEG-4 de bază şi MPEG-4 îmbunătăţit) Utilizează marcaje de resincronizare în fluxul de biţi video. Aceasta ajută la reluarea sincronizării în urma erorilor de transmisie.

Restricţionare profil(uri) la (Numai H.264) Selectează profilurile pentru redarea fişierelor video pe un dispozitiv care respectă unul sau mai multe profiluri ale standardului.

Mod codare (Numai H.264) Specifică dacă doriţi cea mai bună calitate sau o codare mai rapidă.

Specificarea setărilor pentru QuickTime Movie (Photoshop Extended)

1 În caseta de dialog Randare video, selectaţi Export QuickTime şi apoi QuickTime Movie din meniul pop-up.

2 Faceţi clic pe butonul Setări.

3 Asiguraţi-vă că este selectată opţiunea Video în caseta de dialog Setări film.

Important: *Deşi caseta de dialog Setări film afişează opţiuni de sunet, nu puteţi ajusta setările audio curente. Pentru a include conţinut audio în fişierele exportate, consultaţi "Previzualizarea conţinutului audio pentru straturile video (Photoshop Extended)" la pagina 602.*

4 Faceţi clic pe butonul corespunzător din Video pentru a seta următoarele opţiuni:

Setări Deschide caseta de dialog Setări compresie video standard pentru a putea seta compresia video şi opţiunile aferente.

Filtru Deschide caseta de dialog Selectare filtru video, în care puteţi să aplicaţi efecte video QuickTime încorporate.

Dimensiune Deschide caseta de dialog Export setări dimensiune pentru a specifica dimensiunile pixelilor pentru fişierul video exportat.

5 (Opţional) Dacă filmul dvs. este transmis prin Internet, selectaţi Pregătire pentru transmitere în flux prin Internet şi apoi una din opţiunile următoare:

Pornire rapidă Configurează filmul să înceapă să ruleze de pe un server Web înainte ca acesta să se fi descărcat complet pe hard-discul calculatorului unui utilizator.

Antet comprimat pentru pornire rapidă Comprimă antetul filmului fără pierderi şi configurează filmul să înceapă să ruleze de pe un server Web înainte să se fi descărcat complet pe hard-discul calculatorului utilizatorului.

Transmitere în flux sugerată Configurează filmul să fie transmis în flux de către un server de transmitere în flux QuickTime.

Setări de compresie video standard QuickTime

Următoarele opţiuni sunt disponibile în caseta de dialog Setări de compresie video standard QuickTime:

Tip compresie Selectaţi codecul care va fi aplicat la exportul unui fişier.

Mişcare Specificaţi frecvenţa cadrelor pentru clipul dvs. video selectând numărul de cadre pe secundă (cps). Anumite codecuri acceptă un anumit set de frecvenţe ale cadrelor. Mărirea frecvenţei cadrelor poate produce mişcări mai line (în funcţie de frecvenţele iniţiale ale cadrelor din fişierele video sursă), dar utilizează mai mult spaţiu de pe disc. Dacă este posibil, specificaţi cât de des sunt generate cadrele cheie. (Consultaţi "Înţelegerea cadrelor cheie QuickTime" la pagina 606.)

Frecvenţă date Selectaţi (dacă există disponibil pentru compresorul selectat) şi introduceţi o frecvenţă a datelor pentru a plasa o limită superioară pe cantitatea de date video produse de către fişierul video exportat în momentul redării.

Compresor Setaţi opţiunile specifice compresorului pentru codecul selectat. Faceţi clic pe butonul Opţiune (dacă este disponibil) pentru a specifica opţiuni suplimentare pentru compresor. Dacă meniul Adâncime este disponibil, alegeţi numărul de culori de inclus în clipul video exportat. (Acest meniu nu este disponibil în cazul în care codecul selectat acceptă doar o adâncime de culoare.)

Dacă glisorul Calitate este disponibil în Compresor, trageţi de glisor sau introduceţi o valoare pentru a ajusta calitatea imaginii clipului video exportat şi, în consecinţă, dimensiunea fişierului acestuia. Dacă utilizaţi acelaşi codec pentru captură şi export şi aţi randat previzualizări ale unei secvenţe, puteţi să salvaţi timpul de randare, potrivind setarea calităţii exportului cu setarea calităţii capturii iniţiale. Creşterea calităţii peste calitatea capturii iniţiale nu conduce la creşterea calităţii, dar poate avea ca rezultat mărirea timpilor de randare.

Notă: *Opţiunile pentru compresor nu sunt disponibile pentru codecul video Component.*

Setările pentru dimensiunea filmului QuickTime

Următoarele setări sunt disponibile în caseta de dialog Export setări dimensiune:

Dimensiuni Specifică dimensiunea cadrului pentru filmul exportat. Dacă doriţi să specificaţi o dimensiune a cadrului care nu este inclusă în meniul Dimensiuni, selectaţi Personalizat şi introduceţi valori pentru Lăţime şi Înălţime.

Păstrare proporţie dimensiuni utilizând Specifică o opţiune, dacă filmul este scalat la o dimensiune nouă pentru cadru. Casetă literă scalează sursa proporţional pentru a se încadra în diafragma curată, adăugând bare negre în partea superioară, inferioară sau în părţile laterale conform necesităţilor. Decupează părţile centrale, scalează şi taie la diafragama curată. Încadrare în dimensiuni ajustează la dimensiunea destinaţie, încadrând în partea cea mai lungă şi scalând, dacă este necesar.

De-întreţesere fişier video sursă De-întreţese cele două câmpuri în fiecare cadru video întreţesut.

Capitolul 19: Imaginile 3D şi tehnice

Adobe Photoshop CS4 Extended oferă suport pentru o diversitate de formate de fişier 3D. Puteţi manipula sau fuziona obiecte 3D existente, puteţi crea obiecte 3D noi, puteţi edita şi crea texturi 3D şi puteţi combina obiecte 3D cu imagini 2D.

Adobe Photoshop CS4 Extended oferă de asemenea instrumente puternice pentru analiza şi editarea imaginilor tehnice, inclusiv integrarea cu MATLAB, suport pentru formatele de imagini medicale DICOM şi tehnologia de stivuire a imaginilor pentru îmbunătăţirea sofisticată a imaginilor. Instrumentele de măsurare permit o măsurare precisă a conţinutului imaginilor complexe şi înregistrarea şi exportarea datelor măsurate.

Prezentare generală 3D (Photoshop Extended)

Noţiuni de bază despre 3D (Photoshop Extended)

Photoshop vă permite să deschideţi şi să lucraţi cu fişiere 3D create de programe precum Adobe® Acrobat® 3D versiunea 8, 3D Studio Max, Alias, Maya şi Google Earth. Photoshop acceptă următoarele formate de fişiere 3D: U3D, 3DS, OBJ, KMZ şi DAE.

Fişierele 3D pot conţine una sau mai multe dintre următoarele componente:

Fileuri Furnizează structura de bază a unui model 3D. Un fileu este adesea vizualizat ca un schelet de sârmă, ca o structură scheletică construită din mii de poligoane individuale. Un model 3D are întotdeauna cel puţin un fileu şi poate combina mai multe fileuri. În Photoshop puteţi să vizualizaţi fileuri în diverse moduri de randare şi să le manipulaţi în mod independent unele de altele. Deşi nu puteţi modifica poligoanele reale dintr-un fileu, puteţi să îi modificaţi orientarea şi să-l scalaţi de-a lungul a diferite axe. De asemenea, puteţi crea propriile fileuri 3D, utilizând forme furnizate anterior sau convertind straturile 2D deja existente.

Materiale Un fileu poate avea unul sau mai multe materiale asociate, care controlează aspectul global sau parţial al fileului. În schimb, materialul se bazează pe subcomponente numite hărţi de texturi al căror efect cumulativ creează aspectul unui material. Harta de texturi este un fişier de imagine 2D care creează diferite proprietăţi, precum culoarea, tiparul, strălucirea sau protuberanţele. Un material Photoshop poate utiliza până la nouă tipuri de hărţi de texturi diferite pentru a-i defini aspectul general. Consultaţi "Setările materialelor 3D (Photoshop Extended)" la pagina 620.

Lumini Tipurile includ Infinit, Spot şi Punct. Puteţi să deplasaţi şi să ajustaţi culoarea şi intensitatea luminilor existente şi să adăugaţi lumini noi la scena 3D.

Fişierele 3D deschise în Photoshop îşi păstrează informaţiile privind texturile, randarea şi iluminarea. Puteţi deplasa sau anima modelele 3D, modifica modurile de randare, edita sau adăuga lumini ori combina mai multe modele 3D într-o scenă 3D.

Texturile se afişează ca intrări într-un strat 3D în panoul Straturi. Puteţi deschide şi edita texturile separat, ca fişiere 2D, sau editaţi texturile direct pe model, utilizând instrumentele Photoshop pentru pictură şi ajustare.

De asemenea, puteţi crea conţinut 3D de la zero în Photoshop, utilizând un strat 2D ca punct iniţial.

- Împachetaţi straturi 2D în jurul unei varietăţi de presetări pentru forme, precum cuburi, sfere, cilindri, conuri sau piramide.
- Creaţi cărţi poştale 3D (planuri pe care le puteţi poziţiona şi lumina în spaţiul 3D).
- Creaţi fileuri 3D de la straturi de tonuri de gri la straturi de text.

Puteţi adăuga mai multe straturi 3D la o imagine, puteţi combina un strat 3D cu straturi bidimensionale (2D) pentru a crea un fond destinat conţinutului 3D sau puteţi converti un strat 3D într-un strat 2D sau un obiect inteligent.

***Notă:** Pentru a edita fileul de poligoane al modelului 3D, trebuie să utilizaţi un program de creare 3D.*

Pentru un clip video despre lucrul cu fişiere 3D în Photoshop, consultaţi www.adobe.com/go/lrvid4004_ps_ro.

Despre OpenGL

OpenGL este un standard software şi hardware care accelerează procesarea video cu imagini mari sau complexe, precum fişierele 3D. OpenGL necesită un adaptor video care acceptă standardul OpenGL. Rezultatele când deschideţi, deplasaţi şi editaţi modele 3D sunt semnificativ îmbunătăţite într-un sistem care are instalat OpenGL.

***Notă:** Dacă Photoshop nu detectează OpenGL în sistemul dvs., atunci utilizează randarea cu urmărirea razelor numai prin software pentru a afişa fişierele 3D.*

Dacă OpenGL există în sistem, îl puteţi activa din Preferinţe Photoshop.

1. Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:
    - (Windows) Selectaţi Editare > Preferinţe > Performanţă.
    - (Mac OS) Selectaţi Photoshop > Preferinţe > Performanţă.
2. În panoul GPU, selectaţi Activare desenare OpenGL.
3. Faceţi clic pe OK. Preferinţa afectează ferestrele noi (nu pe cele deschise curent). Nu este necesară repornirea.

***Notă:** Preferinţa Activare desenare OpenGL trebuie să fie selectată pentru a afişa Axă 3D, Plan de bază şi miniaplicaţia widget Lumini.*

Deschiderea unui fişier 3D

Puteţi deschide un fişier 3D sau îl puteţi adăuga la un fişier Photoshop deschis ca strat 3D. La adăugarea unui fişier ca strat 3D, stratul utilizează dimensiunile fişierului existent. Un strat 3D conţine modelul 3D şi un fundal transparent.

Photoshop poate deschide următoarele formate 3D: U3D, 3DS, OBJ, DAE (Collada) şi KMZ (Google Earth).

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Fişier > Deschidere şi selectaţi un fişier 3D pentru a-l deschide.
- Având un document deschis, selectaţi 3D > Strat nou din fişier 3D, apoi selectaţi un fişier 3D pentru a-l deschide. Această acţiune adaugă un fişier 3D existent ca strat la fişierul curent.

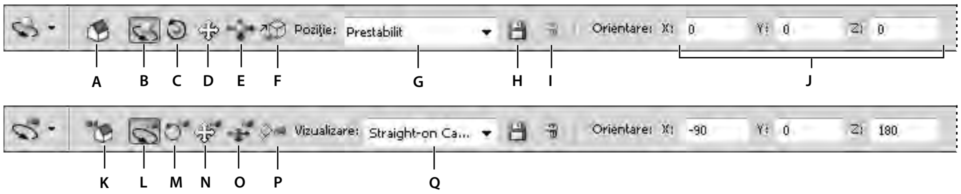
***Notă:** Un strat 3D nu păstrează nicio informaţie alfa sau despre fundal din fişierul 3D original.*

Dacă adăugaţi un strat de fişier 3D la un fişier existent, acesta este afişat deasupra stratului curent selectat şi devine stratul activ.

- Texturile care fac parte din fişierul 3D apar în panoul Straturi sub noul strat 3D. Consultaţi "Crearea şi editarea texturilor pentru modelele 3D (Photoshop Extended)" la pagina 626.
- Dacă sistemul dvs. acceptă OpenGL, iar preferinţa Activare desenare OpenGL este activată, axa 3D se afişează când selectaţi un strat 3D şi un instrument 3D. Consultaţi "Utilizarea axei 3D (Photoshop Extended)" la pagina 615.
- Instrumentele pentru obiecte şi cameră 3D sunt active când este selectat un strat 3D. Consultaţi "Utilizarea instrumentelor 3D (Photoshop Extended)" la pagina 614.
- Componentele fişierului 3D (fileuri, materiale şi lumini) sunt enumerate în panoul 3D. Consultaţi "Prezentare generală a panoului 3D (Photoshop Extended)" la pagina 617.

Utilizarea instrumentelor 3D (Photoshop Extended)

Instrumentele 3D devin active când este selectat un strat 3D. Utilizaţi instrumentele pentru obiecte 3D pentru a modifica poziţia sau scala unui model 3D; utilizaţi instrumentele pentru cameră 3D pentru a modifica vizualizarea unei scene. Dacă sistemul dvs. acceptă OpenGL, puteţi utiliza şi axa 3D pentru a manipula modelul 3D. Consultaţi "Utilizarea axei 3D (Photoshop Extended)" la pagina 615.



Poziţie: Prestabilit
Orientare: X: 0 Y: 0 Z: 0

Vizualizare: Straight-on Ca...
Orientare: X: -90 Y: 0 Z: 180

Opţiuni pentru instrumentele pentru obiecte 3D (sus) şi instrumente pentru camera 3D (jos).
A. *Revenire la poziţia iniţială a obiectului* ***B.*** *Rotire* ***C.*** *Rulare* ***D.*** *Tragere* ***E.*** *Glisare* ***F.*** *Scală* ***G.*** *Meniul Poziţie* ***H.*** *Salvare vizualizare curentă poziţie/cameră* ***I.*** *Ştergere vizualizare curentă poziţie/cameră* ***J.*** *Coordonate vizualizare poziţie/cameră* ***K.*** *Revenire la poziţia iniţială a camerei* ***L*** *Orbitare* ***M.*** *Rulare* ***N.*** *Panoramare* ***O.*** *Deplasare* ***P.*** *Zoom* ***Q.*** *Meniul Vizualizare*

Pentru un clip video despre utilizarea instrumentelor 3D, consultaţi www.adobe.com/go/lrvid4005_ps_ro.

Deplasarea, rotirea sau scalarea unui model utilizând instrumentele pentru obiecte 3D

Puteţi utiliza instrumentele pentru obiecte 3D pentru a roti, repoziţiona sau scala un model. Când manipulaţi modelul 3D, vizualizarea camerei rămâne fixă.

Pentru sugestii privind fiecare instrument 3D, selectaţi Opţiuni panou din meniul panoului Informaţii ▾≡ *şi selectaţi Afişare sugestii instrumente. Faceţi clic pe un instrument, apoi deplasaţi cursorul în fereastra imaginii pentru a vizualiza detaliile instrumentului în panoul Informaţii.*

❖ În panoul Instrumente, faceţi clic pe un instrument pentru obiecte 3D şi menţineţi apăsat butonul mouse-ului pentru a selecta din următoarele tipuri:

Ţineţi apăsată tasta Shift şi trageţi pentru a constrânge instrumentul Rotire, Tragere, Glisare sau Scalare la o singură direcţie de deplasare.

Rotire Trageţi în sus sau în jos pentru a roti modelul în jurul axei sale x sau în lateral pentru a-l roti în jurul axei y. Menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi pentru a rula modelul.

Rulare Trageţi o latură spre alta pentru a roti modelul în jurul axei sale z.

Tragere Trageţi în lateral pentru a deplasa modelul orizontal, sau în sus sau în jos pentru a îl deplasa vertical. Menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi pentru deplasare în direcţia x/z.

Glisare Trageţi în lateral pentru a deplasa modelul orizontal, sau în sus sau în jos pentru a îl deplasa mai aproape sau mai departe. Menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi pentru deplasare în direcţia x/y.

Scalare Trageţi în sus sau în jos pentru a mări sau micşora modelul prin scalare. Menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi pentru scalare în direcţia z.

Faceţi clic pe pictograma Revenire la poziţie iniţială din bara de opţiuni pentru a readuce modelul la vizualizarea sa iniţială.

Pentru a ajusta numeric poziţia, rotirea sau scalarea, introduceţi valori în partea dreaptă a barei de opţiuni.

Deplasarea camerei 3D

Utilizaţi instrumentele pentru cameră 3D pentru a deplasa vizualizarea camerei, păstrând fixă poziţia obiectului 3D.

Pentru sugestii privind fiecare instrument 3D, selectaţi Opţiuni panou din meniul panoului Informaţii ▾≡ *şi selectaţi Afişare sugestii instrumente. Faceţi clic pe un instrument, apoi deplasaţi cursorul în fereastra imaginii pentru a vizualiza detaliile instrumentului în panoul Informaţii.*

❖ În panoul Instrumente, faceţi clic pe un instrument pentru camera 3D şi menţineţi apăsat butonul mouse-ului pentru a selecta din următoarele tipuri:

Ţineţi apăsată tasta Shift şi trageţi pentru a constrânge instrumentul Deplasare pe orbită, Panoramare sau Pivotare la o singură direcţie de deplasare.

Deplasare pe orbită Trageţi pentru a deplasa pe orbită camera în direcţia x sau y. Ţineţi apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi pentru a rula camera.

Rulare Trageţi pentru a rula camera.

Panoramare Trageţi pentru a panorama camera în direcţia x sau y. Ţineţi apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi pentru panoramare în direcţia x sau z.

Pivotare Trageţi pentru a avansa camera (translatare z şi rotire y). Ţineţi apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Option (Mac OS) şi trageţi pentru pivotare în direcţia z/x (translatare z şi rotire x).

Zoom Trageţi pentru a schimba câmpul de vizualizare al camerei 3D. Unghiul maxim de vizualizare este 180.

Cameră perspectivă (numai zoom) Afişează linii paralele care converg în puncte de fugă.

Cameră ortografică (numai zoom) Menţine liniile paralele fără convergenţe. Afişează modelul în vizualizare scalară precisă fără nicio deformare a perspectivei.

În bara de opţiuni, valorile numerice afişează poziţiile x, y şi z ale camerei 3D. De asemenea, puteţi edita manual aceste valori pentru a ajusta vizualizarea camerei.

Modificarea sau crearea vizualizărilor de camere 3D

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi o vizualizare de cameră presetată a modelului din meniul Vizualizare.

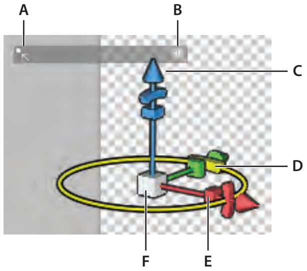
  ***Notă:** Toate vizualizările presetate ale camerei utilizează proiecţia ortografică.*

- Pentru a adăuga o vizualizare personalizată, plasaţi camera 3D în poziţia dorită, utilizând instrumentele pentru camera 3D, apoi faceţi clic pe Salvare în bara de opţiuni.

  Pentru a reveni la vizualizarea prestabilită a camerei, selectaţi un instrument pentru cameră 3D şi faceţi clic pe pictograma Revenire la poziţie iniţială cameră în bara de opţiuni.

Utilizarea axei 3D (Photoshop Extended)

Axa 3D afişează orientarea curentă a axei X, Y şi Z a modelului 3D în spaţiul 3D. Se afişează când sunt selectate un strat 3D şi un instrument 3D. Puteţi utiliza axa 3D ca o alternativă la instrumentele de poziţie 3D pentru a deplasa, roti sau redimensiona un model 3D în spaţiul obiectului. (Pentru a modifica vizualizarea scenei, utilizaţi instrumentele pentru camera 3D.)



Axă 3D cu control de rotire selectat.
***A.** Minimizare axă 3D **B.** Redimensionare axă 3D **C.** Deplasare obiect 3D de-a lungul unei axe **D.** Rotire obiect 3D **E.** Comprimare/Alungire obiect 3D **F.** Redimensionare obiect 3D*

***Notă:** OpenGL trebuie să fie activat pentru a afişa axa 3D. Consultaţi "Despre OpenGL" la pagina 613.*

Pentru un clip video despre utilizarea axei 3D, consultaţi www.adobe.com/go/lrvid4005_ps_ro.

Deplasarea, rotirea sau scalarea unui model utilizând axa 3D.

Pentru a utiliza axa 3D, deplasaţi cursorul mouse-ului peste o componentă a axei pentru a o evidenţia, apoi trageţi.

- Pentru a deplasa modelul de-a lungul axei X, Y sau Z, evidenţiaţi vârful conic al oricărei axe. Trageţi în orice direcţie de-a lungul axei.
- Pentru a roti modelul, faceţi clic pe segmentul de rotire curbat din interiorul vârfului unei axe. Apare un cerc galben care afişează planul de rotire. Trageţi cercul în sens orar sau antiorar în jurul centrului axei 3D. Pentru o rotire mai treptată, depărtaţi mouse-ul de centrul axei 3D.
- Pentru a redimensiona modelul, trageţi în sus sau în jos cubul central de pe axa 3D.
- Pentru a comprima sau alungi modelul de-a lungul unei axe, trageţi unul din cuburile de transformare colorate fie spre cubul central, fie în direcţia opusă acestuia.
- Pentru a constrânge deplasarea la un plan de obiect, deplasaţi cursorul mouse-ului în suprafaţa unde se intersectează două axe, lângă cubul central. O pictogramă a planului galben apare între două axe. Trageţi în orice direcţie. De asemenea, puteţi deplasa cursorul peste partea inferioară a cubului central pentru a activa pictograma planului.

Minimizarea, restaurarea, deplasarea sau redimensionarea axei 3D

1 Deplasaţi cursorul peste axa 3D pentru a afişa bara de control.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

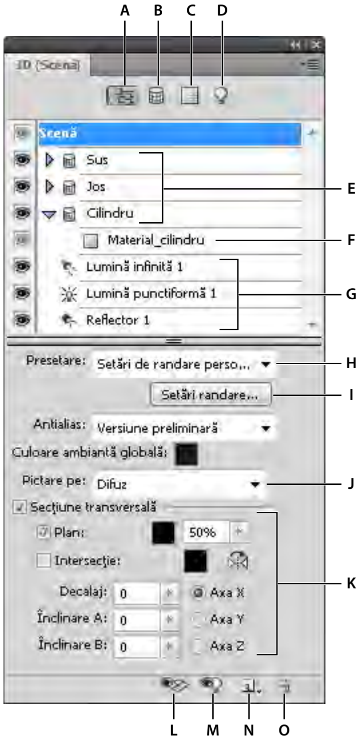
  - Pentru a deplasa axa 3D, trageţi bara de control.
  - Pentru a o minimiza, faceţi clic pe pictograma de minimizare.
  - Pentru a-i restaura dimensiunea normală, faceţi clic pe axa 3D minimizată.
  - Pentru redimensionare, trageţi de pictograma pentru zoom.

Afişarea sau ascunderea axei 3D

- Selectaţi Vizualizare > Afişare > Axă 3D.

Prezentare generală a panoului 3D (Photoshop Extended)

Când selectaţi un strat 3D, panoul 3D afişează componentele fişierului 3D asociat. În secţiunea superioară a panoului sunt enumerate fileurile, materialele şi luminile din fişier. În secţiunea inferioară a panoului sunt afişate setările şi opţiunile pentru componenta 3D selectată în secţiunea superioară.



Presetare: Setări de randare perso...

Setări randare...

Antialias: Versiune preliminară

Culoare ambiantă globală:

Pictare pe: Difuz

☑ Secţiune transversală

☑ Plan: 50%

☐ Intersecţie:

Decalaj: 0 ● Axa X

Înclinare A: 0 ○ Axa Y

Înclinare B: 0 ○ Axa Z

Panoul 3D cu fila Scenă selectată.
A. *Butonul Scenă* ***B.*** *Butonul Fileuri* ***C.*** *Butonul Materiale* ***D.*** *Butonul Lumini* ***E.*** *Fileuri* ***F.*** *Material* ***G.*** *Lumini* ***H.*** *Meniul Presetări randare* ***I.*** *Personalizarea setărilor de randare* ***J.*** *Selectarea texturii pe care să pictaţi* ***K.*** *Setările secţiunii transversale* ***L*** *Comutarea planului terenului* ***M.*** *Comutarea luminilor* ***N.*** *Adăugarea unei lumini noi* ***O.*** *Ştergerea unei lumini*

Puteţi utiliza butoanele din partea superioară a panoului 3D pentru a filtra componentele afişate în secţiunea superioară. Faceţi clic pe butonul Scenă pentru a afişa toate componentele, faceţi clic pe Materiale pentru a vizualiza numai materialele ş.a.m.d.

Butoanele din partea inferioară a panoului 3D sunt activate în funcţie de componenta 3D selectată. Butoanele Comutare plan de bază şi Comutare lumini sunt în permanenţă disponibile.

Notă: *Butoanele Comutare plan de bază şi Comutare lumini sunt activate numai dacă OpenGL este activat în sistemul dvs. Consultaţi "Despre OpenGL" la pagina 613.*

Pentru un clip video despre utilizarea panoului 3D, consultaţi www.adobe.com/go/lrvid4004_ps_ro.

Afişarea panoului 3D

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Fereastră > 3D.
- Faceţi dublu clic pe pictograma stratului 3D 🗇 în panoul Straturi.
- Selectaţi Fereastră > Spaţiu de lucru > 3D avansat.

Filtrarea opţiunilor 3D afişate

❖ Faceţi clic pe butonul Scenă, Fileu, Materiale sau Lumini în partea superioară a panoului 3D.

Afişarea sau ascunderea unui fileu sau unei lumini 3D

❖ Faceţi clic pe pictograma Ochi din dreptul intrării fileului sau luminii în secţiunea superioară a panoului 3D.

__Notă:__ Nu puteţi activa sau dezactiva afişarea materialului din panoul 3D. Pentru a afişa sau ascunde materiale, modificaţi setările de vizibilitate pentru texturile asociate acestora, din panoul Straturi. Consultaţi "Setările materialelor 3D (Photoshop Extended)" la pagina 620.

Accesarea setărilor pentru scenele 3D

1 Faceţi clic pe butonul Scenă.

2 Dacă nu este deja selectată, faceţi clic pe intrarea Scenă în partea superioară a listei de componente.

Accesarea setărilor pentru un fileu, material sau lumină

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe butonul Scenă pentru a afişa toate componentele scenei. Apoi selectaţi un fileu, material sau o lumină din secţiunea superioară.
- Faceţi clic pe butonul Fileuri, Materiale sau Lumini pentru a afişa temporar numai aceste componente. Apoi selectaţi un singur fileu, material sau lumină.

Expandarea sau restrângerea materialelor pentru un fileu

1 Faceţi clic pe butonul Scenă.

2 Faceţi clic pe triunghiul din stânga pictogramei unui fileu.

Vizualizarea planului teren

Planul teren este o grilă care reflectă poziţia terenului în relaţie cu modelul 3D.

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Din meniul panoului 3D ▾≡, selectaţi Plan teren.
- Faceţi clic pe butonul Comutare plan de bază din partea inferioară a panoului 3D.

Afişarea sau ascunderea ghidajelor de lumină

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Din meniul panoului 3D ▾≡, selectaţi Ghidaje lumini.
- Faceţi clic pe butonul Comutare lumini în partea inferioară a panoului 3D.

Setările scenelor 3D (Photoshop Extended)

Utilizaţi setările de scenă 3D ca să modificaţi modurile de randare, să selectaţi textura pe care veţi picta sau să creaţi secţiuni transversale. Pentru a accesa setările scenei, faceţi clic pe butonul Scenă în panoul 3D, apoi selectaţi intrarea Scenă din secţiunea superioară a panoului.

Presetare Specifică presetarea randării pentru model. Pentru a personaliza opţiuni, faceţi clic pe Setări randare. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi "Modificarea setărilor de randare pentru modelele 3D (Photoshop Extended)" la pagina 636.

Antialias Selectaţi o setare care să ofere o calitate optimă de afişare, păstrând în acelaşi timp şi o performanţă bună. Calitatea afişării este optimă cu setarea Cea mai bună; performanţa este optimă la setarea Versiune preliminară.

Culoare ambiantă globală Setează culoarea pentru lumina ambientală globală vizibilă pe suprafeţe reflectoare. Această culoare interacţionează cu culoarea ambiantă pentru materiale specifice. Consultaţi “Setările materialelor 3D (Photoshop Extended)” la pagina 620.

Pictare pe Când pictaţi direct pe modelul 3D, utilizaţi acest meniu pentru a selecta harta de texturi pe care se va picta. Consultaţi “Pictarea pe modele 3D (Photoshop Extended)” la pagina 629.

De asemenea, puteţi selecta textura ţintă pentru pictură, selectând 3D > Mod pictură 3D.

Secţiune transversală Selectaţi această opţiune pentru a crea o secţiune transversală planară care intersectează modelul la un unghi ales de dvs. Vă permite să tăiaţi un model şi să vizualizaţi conţinutul interior. Consultaţi “Vizualizarea secţiunilor transversale” la pagina 619.

Vizualizarea secţiunilor transversale

Puteţi vizualiza o secţiune transversală a unui model 3D prin intersectarea acestuia cu un plan invizibil care trece prin model la orice unghi şi afişează conţinutul numai pe o parte a planului.

1 Selectaţi opţiunea Secţiune transversală din secţiunea inferioară a filei Scene.

2 Selectaţi opţiunile pentru aliniere, poziţie şi orientare:

Plan Selectaţi această opţiune pentru a afişa planul de intersecţie care creează secţiunea transversală. Puteţi seta culoarea planului şi opacitatea.

Intersecţie Selectaţi această opţiune pentru a evidenţia suprafeţele modelului cu care se intersectează planul secţiunii transversale. Faceţi clic pe specimenul de culoare pentru a selecta culoarea cu tonuri luminoase.

Transformare simetrică secţiune transversală Înlocuieşte suprafaţa afişată a modelului cu cea opusă faţă de planul de intersecţie.

Decalaj şi Înclinare Utilizaţi Decalaj pentru a deplasa planul de-a lungul axei sale, fără a-i modifica înclinarea. La valoarea prestabilită 0 a decalajului, planul intersectează modelul 3D în punctul din mijloc. La valori maxime pozitive sau negative ale decalajului, planul se mută dincolo de orice intersecţie cu modelul. Utilizaţi setările pentru înclinare pentru a roti planul până la 360° în oricare dintre direcţiile de înclinare posibile. Pentru o anumită axă, setările de înclinare rotesc planul de-a lungul celorlalte două axe. De exemplu, un plan aliniat la axa y poate fi rotit în jurul axei x (Înclinare 1) sau al axei z (Înclinare 2).

Aliniere Selectaţi o axă (x, y sau z) pentru planul de intersecţie. Planul este perpendicular pe axa selectată.

Aplicaţi diferite moduri de randare la fiecare secţiune transversală.

Puteţi varia setările de randare pentru fiecare parte a secţiunii transversale pentru a combina diferite vizualizări ale aceluiaşi model 3D, ca de exemplu Schelet de sârmă cu Solid.

1 Selectaţi Secţiune transversală şi alegeţi opţiunile din secţiunea inferioară a filei Scene. Setările de randare curente sunt aplicate secţiunii transversale vizibile.

2 Faceţi clic pe Setări randare sau selectaţi 3D > Setări randare.

3 În partea superioară a casetei de dialog, faceţi clic pe butonul Secţiune transversală, neselectat în prezent.

În mod implicit, toate setările de randare sunt dezactivate pentru secţiunea transversală alternativă, făcând-o invizibilă.

4 Selectaţi opţiunile de randare pentru secţiunea transversală alternativă şi faceţi clic pe OK.

Setările fileurilor 3D (Photoshop Extended)

Fiecare fileu din modelul 3D se afişează pe o linie separată în secţiunea superioară a panoului 3D. Selectaţi un fileu pentru a accesa setările şi informaţiile fileului în secţiunea inferioară a panoului 3D.

Informaţiile includ numărul de materiale şi texturi aplicate fileului, precum şi numărul de vertexuri şi feţe conţinute de acesta. De asemenea, puteţi seta opţiunile de afişare a fileului:

Prindere umbre În modul de randare Cu urmărire a razelor, controlează dacă fileul selectat afişează pe suprafaţa sa umbre de la alte fileuri.

Proiectare umbre În modul de randare Cu urmărire a razelor, controlează dacă fileul selectat proiectează umbre pe alte suprafeţe de fileu.

***Notă:** Luminile trebuie setate pentru a crea umbre.*

Invizibil Ascunde fileul, dar afişează orice umbre de pe suprafaţa acestuia.

Afişarea sau ascunderea unui fileu

❖ Faceţi clic pe pictograma ochi din dreptul denumirii unui fileu în secţiunea superioară a panoului 3D.

Manipularea fileurilor individuale

Utilizaţi instrumentele de poziţionare a fileului pentru a deplasa, roti sau scala un fileu selectat fără a deplasa întregul model. Instrumentele de poziţionare operează în acelaşi mod ca instrumentele principale de poziţionare 3D în panoul Instrumente. Pentru informaţii despre fiecare instrument, consultaţi “Deplasarea, rotirea sau scalarea unui model utilizând instrumentele pentru obiecte 3D” la pagina 614.

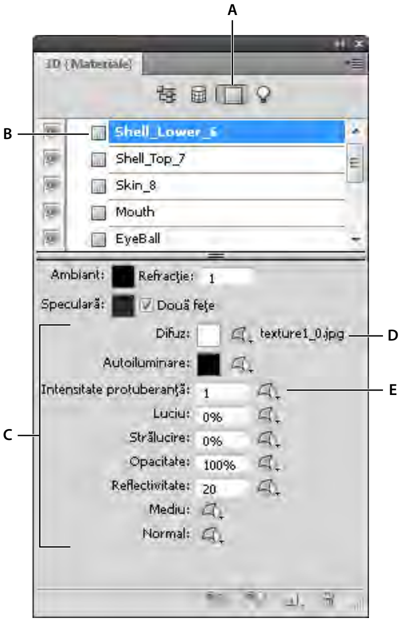
1 Selectaţi un fileu din secţiunea superioară a panoului 3D. Fileul selectat este evidenţiat cu o casetă roşie în secţiunea inferioară a panoului.

2 Selectaţi şi utilizaţi un instrument de poziţionare a fileului din secţiunea inferioară a panoului pentru a deplasa fileul.

Pentru a manipula întregul model în timp ce este selectat un fileu individual, utilizaţi instrumentele 3D din panoul Instrumente 3D.

Setările materialelor 3D (Photoshop Extended)

Partea superioară a panoului 3D enumeră materialele utilizate în fişierul 3D. Unul sau mai multe materiale pot fi utilizate pentru a crea aspectul general al modelului. Dacă un model conţine mai multe fileuri, un anumit material poate fi asociat cu fiecare fileu. Un model se poate construi şi de la un singur fileu, utilizând mai multe materiale. În acest caz, fiecare material controlează aspectul unei anumite părţi a fileului.



Refracţie: 1

☑ Două feţe

Difuz: texture1_0.jpg

Intensitate protuberanţă: 1

Luciu: 0%

Strălucire: 0%

Opacitate: 100%

Reflectivitate: 20

Un material selectat şi hărţile de texturi asociate.
***A.** Butonul Materiale **B.** Materialul selectat **C.** Tipuri de hărţi de texturi **D.** Numele fişierului hărţii de texturi **E.** Pictograma pentru meniul hărţii de texturi*

Pentru un material selectat în secţiunea superioară a panoului 3D, secţiunea inferioară afişează hărţile de texturi specifice utilizate de materialul respectiv. Anumite hărţi de texturi, precum Difuz şi Protuberanţe, se bazează pe fişiere 2D pentru furnizarea unei anumite culori sau unui anumit tipar care creează textura. Dacă un material utilizează o hartă de texturi, fişierul de textură este enumerat în dreptul tipului hărţii.

Hărţile de texturi 2D utilizate de un material se afişează şi ca Texturi în panoul Straturi, grupate pe categorii de hărţi de texturi. Aceeaşi hartă de texturi poate fi utilizată de mai multe materiale.

Puteţi crea, încărca, deschide, înlătura sau edita proprietăţile hărţilor de texturi utilizând meniul hărţii de texturi din dreptul fiecărui tip de textură. De asemenea, puteţi crea o textură pictând direct pe o suprafaţă a modelului. Consultaţi “Pictarea pe modele 3D (Photoshop Extended)” la pagina 629.

***Notă:** În funcţie de tipul de textură, este posibil să nu fie necesar sau să nu doriţi un fişier 2D separat pentru a crea sau modifica aspectul unui material. De exemplu, puteţi ajusta proprietatea Luciu, Strălucire, Opacitate sau Reflectivitate a unui material introducând o valoare sau utilizând controalele cursorului glisant din dreptul tipurilor respective de textură.*

Ambiant Setează culoarea pentru lumina ambientală vizibilă pe suprafeţe reflectoare. Această culoare interacţionează cu Culoare ambiantă globală pentru întreaga scenă. Consultaţi “Setările scenelor 3D (Photoshop Extended)” la pagina 618.

Refracţie Setează indicele de refracţie, când randarea Stil faţă este setată la valoarea Cu urmărire a razelor şi este selectată opţiunea Refracţii (3D > Setări randare, secţiunea Randare suprafeţe). Refracţia constă în schimbarea direcţiei de propagare a luminii care apare la intersecţia a două medii (de exemplu, aer şi apă) cu indici de refracţie diferiţi. Valoarea prestabilită pentru materiale noi este 1,0 (valoarea aproximativă pentru aer).

Specular Culoarea afişată pentru proprietăţi speculare (de exemplu, luciu şi strălucire cu tonuri luminoase).

Difuz Culoarea materialului. Harta difuză poate fi o culoare solidă sau orice conţinut 2D. Valoarea specimenului de culoare Difuz setează culoarea difuză dacă doriţi să înlăturaţi harta de texturi difuze. De asemenea, puteţi crea o hartă difuză pictând direct pe model. Consultaţi “Pictarea pe modele 3D (Photoshop Extended)” la pagina 629.

Autoiluminare Defineşte o culoare care nu se bazează pe iluminare pentru a fi afişată. Creează efectul de iluminare din interior a obiectului 3D.

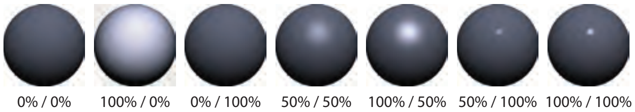
Intensitate protuberanţă Creează protuberanţe în suprafaţa materialului, fără a modifica fileul de dedesubt. O hartă cu protuberanţe este o imagine în tonuri de gri în care valorile mai deschise creează suprafeţe ridicate, iar valorile întunecate creează suprafeţe mai turtite. Puteţi să creaţi sau să încărcaţi un fişier de hartă cu protuberanţe ori să pictaţi pe model pentru a crea automat un fişier de hartă cu protuberanţe. Consultaţi "Pictarea pe modele 3D (Photoshop Extended)" la pagina 629.

Câmpul Intensitate protuberanţă măreşte sau reduce nivelul de protuberanţe. Este activ numai dacă există o hartă cu protuberanţe. Introduceţi o valoare în câmp sau utilizaţi cursorul glisant pentru a mări sau micşora intensitatea protuberanţelor.

Nivelul de protuberanţe este mai pronunţat când o suprafaţă este vizualizată frontal, decât dintr-un unghi.

Luciu Defineşte cantitatea de lumină de la o sursă care se reflectă pe suprafaţă şi înapoi la privitor. Puteţi ajusta luciul, introducând o valoare în câmp sau utilizând cursorul glisant. În cazul în care creaţi o hartă separată a luciului, intensitatea culorilor din hartă controlează luciul din material. Suprafeţele negre creează luciu complet, suprafeţele albe înlătură tot luciul, iar valorile medii reduc dimensiunea unui ton luminos.

Strălucire Defineşte dispersia luminii reflectate generată de setarea Luciu. Strălucirea slabă (dispersie înaltă) produce mai multă lumină aparentă, cu mai puţină focalizare. Strălucirea puternică (dispersie slabă) produce mai puţină lumină aparentă şi tonuri mai luminoase şi mai precise.



Ajustarea proprietăţilor Luciu (numărul din stânga) şi Strălucire (numărul din dreapta)

Opacitate Măreşte sau reduce opacitatea materialului (0 - 100%). Puteţi utiliza o hartă de texturi sau cursorul glisant pentru a controla opacitatea. Valorile tonurilor de gri din harta de texturi controlează opacitatea materialului. Valorile de alb creează opacitate completă, iar valorile de negru creează transparenţă completă.

Reflectivitate Măreşte reflexia altor obiecte din scena 3D şi a mediului pe suprafaţa materialelor.

Mediu Stochează imaginea mediului din jurul modelului 3D. Hărţile de mediu sunt aplicate ca panorame sferice. Conţinutul hărţii de mediu poate fi văzut în suprafeţele reflectante ale modelului.

Pentru a împiedica reflectarea hărţii mediului pe un material, modificaţi setarea Reflectivitate la 0%, adăugaţi o hartă de reflectivitate care să mascheze suprafaţa materialului sau eliminaţi harta mediului pentru materialul respectiv.

Normal La fel ca harta de texturi cu protuberanţe, şi harta normală măreşte detaliile suprafeţei. Spre deosebire de o hartă cu textură neregulată, care este bazată pe o imagine în tonuri de gri pe un singur canal, o hartă normală este bazată pe o imagine pe mai multe canale (RGB). Valorile fiecărui canal de culoare reprezintă componentele x, y şi z ale unei suprafeţe de model normale. O hartă normală poate fi utilizată pentru a netezi suprafeţele fileurilor cu puţine poligoane.

***Notă:** Dacă un obiect 3D are mai multe tipuri de texturi decât cele nouă pe care le acceptă Photoshop, în panoul Straturi şi în lista Mod pictură 3D apar texturi suplimentare. (Pentru a afişa lista Mod pictură 3D, selectaţi 3D > Mod pictură 3D sau utilizaţi meniul Pictare pe în secţiunea Scenă a panoului 3D).*

Salvarea sau încărcarea unei presetări de materiale

Presetările de material stochează toate setările hărţii de texturi. Photoshop Extended stochează presetările de materiale în fişiere P3M. Mai multe astfel de fişiere sunt instalate în mod prestabilit, permiţându-vă să aplicaţi rapid tipuri populare de texturi, precum oţel, ţesătură sau lemn.

- Pentru a salva setările hărţii de texturi curente, selectaţi Salvare presetare material din meniul panoului 3D.
- Pentru a încărca o presetare salvată, selectaţi Înlocuire material din meniul panoului 3D.

Crearea unei hărţi de texturi

1 Faceţi clic pe pictograma pentru meniul hărţii de texturi din dreptul tipului de hartă de texturi pe care doriţi să o creaţi.

2 Selectaţi Textură nouă.

3 Introduceţi numele, dimensiunile, rezoluţia şi modul de culoare pentru noua hartă, apoi faceţi clic pe OK.

Pentru a potrivi proporţia dimensiunilor unei hărţi de texturi existente, vizualizaţi dimensiunile acesteia trecând cursorul mouse-ului peste numele hărţii în panoul Straturi.

Numele noii hărţi de texturi este afişat în dreptul tipului de hartă de texturi în panoul Materiale. De asemenea, este adăugat în lista de texturi, sub stratul 3D, în panoul Straturi. Numele prestabilit constă în tipul hărţii de texturi anexat la numele materialului.

Crearea unei hărţi de texturi cu protuberanţe

O hartă de texturi cu protuberanţe cu o valoare neutră a tonurilor de gri oferă un interval mai mare când se pictează pe hartă.

1 În panoul Instrumente, faceţi clic pe specimenul Setare culoare fundal.

2 În Alegere culoare, setaţi luminozitatea la 50% şi setaţi valorile R, G şi B egale. Faceţi clic pe OK.

3 În panoul 3D, faceţi clic pe pictograma pentru meniul hărţii de texturi din dreptul opţiunii Intensitate protuberanţă.

4 Selectaţi Textură nouă.

5 Selectaţi următoarele setări din caseta de dialog Nou:
   - Pentru Mod culoare, selectaţi Tonuri de gri
   - Pentru Conţinut fundal, selectaţi Culoare fundal.
   - (Opţional) Setaţi Lăţime şi Înălţime pentru a potrivi dimensiunile hărţii de texturi difuze pentru material.

6 Faceţi clic pe OK.

Harta de texturi cu protuberanţe este creată şi adăugată la fişierele hărţii de texturi enumerate în panoul Materiale. De asemenea, se afişează ca textură în panoul Straturi.

Deschiderea unei hărţi de texturi pentru editare

❖ Faceţi clic pe pictograma pentru meniul hărţii de texturi şi selectaţi Deschidere textură.

Harta de texturi se deschide ca un Obiect inteligent în fereastra de document proprie. După editarea texturilor, activaţi fereastra de document a modelului 3D pentru a vedea actualizările modelului. Consultaţi “Crearea şi editarea texturilor pentru modelele 3D (Photoshop Extended)” la pagina 626.

Încărcarea unei hărţi de texturi

Puteţi încărca un fişier de texturi 2D existent pentru oricare din cele nouă tipuri de hărţi de texturi disponibile.

1. Faceţi clic pe pictograma pentru meniul hărţii de texturi din dreptul tipului de textură.
2. Selectaţi Încărcare textură, apoi selectaţi şi deschideţi fişierul de texturi 2D.

Ştergerea unei hărţi de texturi

1. Faceţi clic pe pictograma pentru meniul hărţii de texturi din dreptul tipului de textură.
2. Selectaţi Eliminare textură.

Dacă textura ştearsă este un fişier extern, îl puteţi reîncărca utilizând comanda Încărcare textură din meniul hărţii de texturi. Pentru texturile la care fişierul 3D face referire intern, selectaţi Anulare sau Pas înapoi pentru a restaura textura ştearsă.

Editarea proprietăţilor de textură

O hartă de texturi se aplică unei anumite zone a modelului, în funcţie de parametrii acestuia de mapare UV. Puteţi ajusta scala UV şi decalajul, dacă este necesar pentru a îmbunătăţi modul în care textura se mapează la model.

1. Faceţi clic pe pictograma pentru meniul hărţii de texturi din dreptul tipului de textură.
2. Selectaţi Editare proprietăţi.
3. Selectaţi un strat ţintă şi setaţi valorile pentru Scala UV şi Decalaj. Puteţi introduce valorile direct sau puteţi utiliza cursorul glisant.

   ***Notă:** Modificaţi setările pentru Scală UV şi Decalaj numai dacă maparea UV a unui model este incorectă.*

   Ţintă Stabileşte dacă setările se aplică unui anumit strat sau imaginii compozite.

   Scală U şi V Redimensionează texturile mapate. Pentru a crea un tipar care se repetă, micşoraţi valoarea.

   Decalaj U şi V Repoziţionează texturile mapate.

Consultaţi şi

"Crearea suprapunerilor UV" la pagina 628

Setările luminilor 3D (Photoshop Extended)

Luminile 3D luminează modelele din unghiuri diferite, adăugând adâncime şi umbre realiste. Photoshop Extended oferă trei tipuri de lumini, fiecare cu opţiuni unice:

- Luminile punctiforme luminează în toate direcţiile, precum becurile electrice.
- Reflectoarele luminează în formă conică, pe care o puteţi ajusta.
- Luminile infinite luminează dintr-un plan direcţional, ca lumina solară.

Pentru a poziţiona oricare din aceste lumini, utilizaţi instrumente similare celor utilizate pentru modelele 3D.

Pentru un clip video despre ajustarea luminilor 3D, consultaţi www.adobe.com/go/lrvid4004_ps_ro. (Discuţia despre lumină începe la marcajul de cinci munte.)

Adăugarea sau ştergerea luminilor individuale

❖ În panoul 3D, efectuaţi oricare din următoarele acţiuni:

- Pentru a adăuga o lumină, faceţi clic pe butonul Creare lumină nouă şi selectaţi tipul de lumină (punctiformă, reflector sau infinită).
- Pentru a şterge o lumină, selectaţi-o din lista din partea superioară a secţiunii Lumini . Apoi, faceţi clic pe butonul Ştergere din partea inferioară a panoului.

Ajustarea proprietăţilor pentru lumină

1 În secţiunea Lumini a panoului 3D, selectaţi o lumină din listă.

2 (Opţional) Pentru a schimba tipul de lumină, selectaţi o altă opţiune din primul meniu pop-up din jumătatea inferioară a panoului.

3 Setaţi următoarele opţiuni:

Intensitate Ajustează luminozitatea.

Culoare Defineşte culoarea luminii. Faceţi clic pe casetă pentru a accesa instrumentul Alegere culoare.

Creare umbre Proiectează umbre din suprafeţele frontale în suprafeţele de fundal, de la un fileu unic spre acelaşi fileu sau de la un fileu spre alt fileu. Dezactivarea acestei opţiuni îmbunătăţeşte uşor performanţa.

Atenuare Estompează muchiile umbrelor, producând o diminuare graduală.

4 Pentru luminile punctiforme sau reflectoare, setaţi următoarele opţiuni:

Focalizare (Numai reflectoarele) Setează lăţimea centrului luminos al luminii.

Diminuare (Numai reflectoarele) Setează lăţimea exterioară a luminii.

Utilizare atenuare Opţiunile Interior şi Exterior stabilesc conul atenuării şi cât de repede se micşorează intensitatea luminii pe măsură ce se măreşte distanţa faţă de obiecte. Când un obiect este mai aproape decât limita interioară, lumina este la intensitate maximă. Când un obiect este mai departe decât limita exterioară, lumina are intensitatea zero. La distanţe intermediare, lumina se atenuează liniar de la intensitate maximă la zero.

Treceţi cursorul peste opţiunile de atenuare Focalizare, Diminuare, Interior şi Exterior. Conturuile roşii din pictograma din dreapta indică elementul de lumină afectat.

Plasarea luminilor

❖ În secţiunea Lumini a panoului 3D, selectaţi oricare din următoarele:

Instrumentul Rotire (Numai reflectoarele şi luminile infinite) Roteşte lumina, păstrându-i poziţia în spaţiul 3D.

Instrumentul Tragere (Numai reflectoarele şi luminile punctiforme) Deplasează lumina în poziţie diferită în acelaşi plan 3D.

Instrumentul Glisare (Numai reflectoarele şi luminile punctiforme) Deplasează lumina într-un alt plan 3D.

Lumină punctiformă la origine (Numai reflectoarele) Direcţionează lumina în centrul modelului.

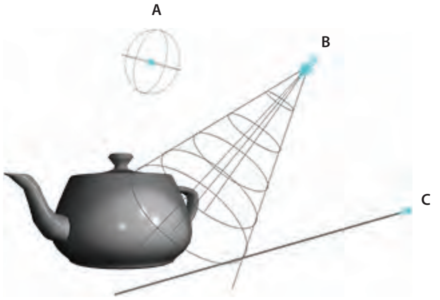
Deplasare la vizualizare curentă Plasează lumina în aceeaşi poziţie ca şi camera.

Adăugarea ghidajelor de lumină

Ghidajele de lumină oferă puncte de referinţă spaţiale pentru ajustări. Ghidajele reflectă tipul, unghiul şi atenuarea fiecărei lumini. Luminile punctiforme au aspect de minge, reflectoarele au aspect de con, iar luminile infinite arată ca o linie.

❖ În partea inferioară a panoului 3D, faceţi clic pe pictograma Comutare lumini .

Puteţi schimba culoarea ghidajului, din secţiunea Ghidaje, Grile şi Felii a casetei de dialog Preferinţe.



Ghidaje de lumină:
A. *Lumină punctiformă* ***B.*** *Reflector* ***C.*** *Lumină infinită*

Salvarea, înlocuirea sau adăugarea grupurilor de lumini

Pentru a stoca grupurile de lumină în vederea utilizării ulterioare, salvaţi-le. Pentru a include luminile în alte proiecte, adăugaţi-le la sau înlocuiţi setul existent.

❖ Din meniul panoului 3D ▾≣, selectaţi oricare din următoarele:

Salvare presetare lumini Salvează grupul curent de lumini ca o presetare pe care o puteţi reîncărca cu următoarele comenzi.

Adăugare lumini La luminile existente, adăugaţi presetarea de lumini pe care o selectaţi.

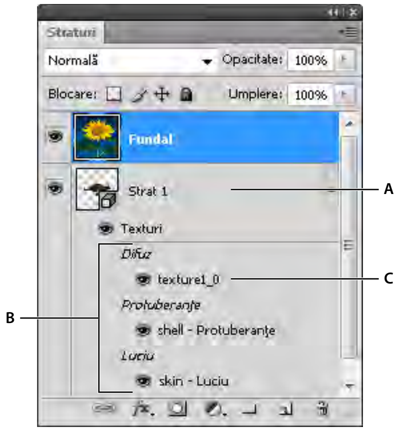
Înlocuire lumini Înlocuieşte luminile existente cu presetarea pe care o selectaţi.

Editarea şi rezultatul 3D (Photoshop Extended)

Crearea şi editarea texturilor pentru modelele 3D (Photoshop Extended)

Puteţi utiliza instrumentele de pictură şi ajustare din Photoshop pentru a edita texturile conţinute într-un fişier 3D sau pentru a crea noi texturi. Texturile sunt importate ca fişiere 2D cu modelul 3D. Acestea sunt afişate ca intrări în panoul Straturi, imbricate în stratul 3D şi grupate după tipul de hartă: Difuz, Protuberanţe, Luciu ş.a.m.d.

Pentru a vizualiza o miniatură cu un anume fişier de textură, treceţi cursorul mouse-ului peste numele texturii în panoul Straturi. Se afişează, de asemenea, dimensiunea imaginii şi modul de culoare.



Panoul Straturi afişând texturi 3D, grupate după tipul de hartă de texturi
A. *Strat 3D* ***B.*** *Tipuri de hărţi de texturi* ***C.*** *Numele fişierului hărţii de texturi*

Notă: *Hărţile de texturi utilizate de un anumit material se afişează, de asemenea, în secţiunea inferioară a panoului 3D când este selectat un material. Consultaţi "Setările materialelor 3D (Photoshop Extended)" la pagina 620.*

Pentru a edita texturi 3D în Photoshop, efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Deschideţi textura ca un fişier 2D pentru editare în fereastra documentului. Texturile se deschid ca Obiecte inteligente.
- Editaţi o textură direct pe model. Dacă este necesar, puteţi tăia suprafeţele modelului pentru a accesa suprafeţele pe care se va picta. Consultaţi "Pictarea pe modele 3D (Photoshop Extended)" la pagina 629.

Consultaţi şi

"Pictura cu instrumentul Pensulă sau cu instrumentul Creion" la pagina 354

Editarea unei texturi în format 2D

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

  - Faceţi dublu clic pe textură în panoul Straturi.
  - În panoul Materiale, selectaţi materialul care conţine textura. În secţiunea inferioară a panoului, faceţi clic pe pictograma meniului de textură pentru textura pe care doriţi să o editaţi şi selectaţi Deschidere textură.

    Textura se deschide ca obiect inteligent într-o fereastră separată.

2 Utilizaţi orice instrument Photoshop pentru a picta pe textură sau a o edita.

3 Activaţi fereastra care conţine modelul 3D pentru a vizualiza textura actualizată aplicată modelului.

4 Închideţi fereastra obiectului inteligent şi salvaţi modificările aduse texturii.

Afişarea sau ascunderea unei texturi

Puteţi afişa sau ascunde o textură pentru a vă ajuta să identificaţi pe ce suprafaţă a modelului este aplicată textura.

❖ Faceţi clic pe pictograma Ochi din dreptul stratului Textură. Pentru a ascunde sau afişa toate texturile, faceţi clic pe pictograma Ochi din dreptul stratului Textură de la nivel superior.

Crearea suprapunerilor UV

Un fişier de texturi difuze utilizat de mai multe materiale pe un model 3D poate grupa mai multe zone de conţinut care sunt aplicate unor suprafeţe diferite de pe model. Procesul denumit *mapare UV* potriveşte coordonate din harta de texturi 2D cu anumite coordonate pe modelul 3D. Maparea UV permite ca textura 2D să fie pictată corect pe modelul 3D.

Pentru conţinuturi 3D care sunt create în alte programe decât Photoshop, maparea UV are loc în programul în care a fost creat conţinutul. Cu toate acestea, Photoshop poate crea suprapuneri UV ca ghidaje care să vă ajute să vizualizaţi cum o hartă de texturi 2D se potriveşte cu suprafeţe de model 3D. Aceste acoperiri funcţionează ca ghidaje la editarea unei texturi.

1 Faceţi dublu clic pe o textură în panoul Straturi ca să o deschideţi pentru editare.

__Notă:__ Opţiunea Creare suprapuneri UV este activată numai când este deschisă o hartă de texturi, iar fereastra este activă.

2 Selectaţi 3D > Creare suprapuneri UV, apoi selectaţi o opţiune de suprapunere.

Schelet de sârmă Afişează datele ale mapării UV.

Umbrit Afişează suprafeţele unui model care utilizează un mod de randare solid.

Hartă normală Afişează hărţi normale geometrice translatate în valori RGB, unde R = X, G = Y şi B = Z.

Suprapunerile UV sunt adăugate ca straturi suplimentare în panoul Straturi pentru fişierul de texturi. Puteţi afişa, ascunde, deplasa sau şterge o suprapunere UV. Suprapunerile apar pe suprafaţa modelului când închideţi şi salvaţi fişierul de texturi sau comutaţi de la fişierul de texturi la stratul 3D asociat (fişierul de texturi se salvează automat).

__Notă:__ Ştergeţi sau ascundeţi suprapunerile UV înainte de a efectua o randare finală.

Reparametrizarea unei hărţi de texturi

Ocazional, puteţi deschide un model 3D al căror texturi sunt mapate nemulţumitor la fileul modelului de dedesubt. Maparea slabă a texturii poate produce deformări evidente în aspectul suprafeţei modelului, precum îmbinări sau zone de întindere sau strângere a tiparului texturii. Maparea necalitativă a texturii poate, de asemenea, provoca rezultate imprevizibile când pictaţi direct pe model.

Pentru a verifica parametrizarea texturii, deschideţi o textură pentru editare, apoi aplicaţi o Suprapunere UV pentru a vedea cum se aliniază textura cu suprafeţele modelului. Consultaţi “Crearea suprapunerilor UV” la pagina 628.

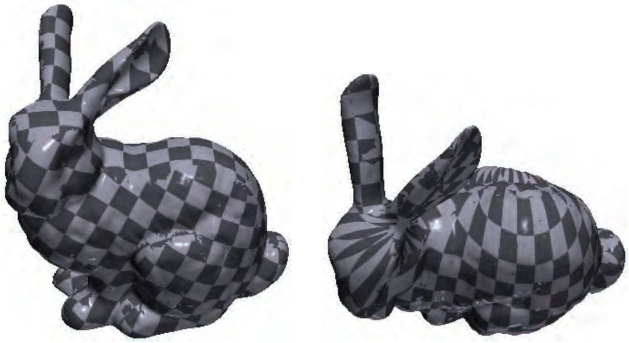
Comanda Reparametrizare remapează o textură la model pentru a corecta deformarea şi a crea o acoperire mai eficientă a suprafeţei.

1 Deschideţi un fişier 3D cu o textură difuză mapată necalitativ şi selectaţi stratul 3D care conţine modelul.

2 Selectaţi 3D > Reparametrizare. Photoshop vă anunţă că reaplicaţi textura modelului. Faceţi clic pe OK.

3 Selectaţi o opţiune de reparametrizare:

- Deformarea scăzută păstrează tiparul texturii mai intact, dar poate crea mai multe îmbinări pe suprafaţa modelului.
- Mai puţine îmbinări minimizează numărul de îmbinări care apar pe model. Aceasta poate produce mai multe întinderi şi ciupiri ale texturii, în funcţie de model.



Textura reparametrizată care utilizează Deformare scăzută (la stânga) şi Mai puţine îmbinări (la dreapta)

4 (Opţional) Dacă opţiunea de reparametrizare pe care aţi ales-o nu creează acoperirea optimă a suprafeţei, selectaţi Editare > Anulare şi încercaţi cealaltă opţiune.

De asemenea, puteţi utiliza comanda Reparametrizare pentru a îmbunătăţi maparea implicită a texturii care are loc la crearea de modele 3D din straturi 2D. Consultaţi “Crearea obiectelor 3D din imagini 2D (Photoshop Extended)” la pagina 632.

Crearea unei dale pentru o textură repetitivă

O textură care se repetă este formată din mozaic identic într-un tipar de grile. O textură care se repetă poate oferi o acoperire mai realistă a suprafeţei modelului, poate utiliza mai puţin spaţiu de stocare şi poate îmbunătăţi performanţa de randare. Puteţi converti orice fişier 2D într-o pictură în mozaic. După ce previzualizaţi modul în care mai multe dale interacţionează în pictură, salvaţi o dală pentru a o utiliza ca textură repetitivă.

Pentru a configura un fileu pentru o textură repetitivă, utilizaţi aplicaţia 3D care a creat modelul.

1 Deschideţi un fişier 2D.

2 Selectaţi unul sau mai multe straturi din fişier, apoi selectaţi 3D > Pictură în mozaic nouă.

Fişierul 2D este convertit la un plan 3D care conţine nouă mozaicuri identice ale conţinutului original. Dimensiunile imaginii rămân neschimbate.

3 Editaţi textura din dale utilizând instrumente de pictură, filtre sau alte tehnici. (Modificările pe care le operaţi asupra unei dale apar automat în celelalte.)

4 Salvaţi o singură dală ca imagine 2D: În secţiunea Materiale a panoului 3D, selectaţi Deschidere textură din meniul Difuz . Apoi selectaţi Fişier > Salvare ca şi specificaţi un nume, o locaţie şi un format.

Exceptând cazul în care intenţionaţi să utilizaţi în mod independent pictura originală, formată din nouă dale, închideţi-o fără a o salva.

5 Pentru a încărca dala ca textură repetitivă, deschideţi un fişier cu un model 3D. În secţiunea Materiale a panoului 3D, selectaţi Încărcare textură din meniul Difuz şi selectaţi fişierul salvat mai sus.

Pictarea pe modele 3D (Photoshop Extended)

Puteţi utiliza orice instrument de pictură Photoshop pentru a picta direct pe un model 3D, la fel ca pe un strat 2D. Utilizaţi instrumentele de selecţie pentru a viza zonele specifice ale modelului sau lăsaţi aplicaţia Photoshop să identifice şi evidenţieze suprafeţele pictabile. Comenzile din meniul 3D vă permit să goliţi zone ale unui model pentru a accesa porţiuni interioare sau ascunse pentru pictură.

Când pictaţi direct pe model, puteţi selecta harta de texturi de dedesubt pe care se va aplica pictura. În mod obişnuit pictura este aplicată pe harta de textură difuză, ceea ce conferă materialului din model proprietăţile de culoare. Puteţi picta şi pe alte hărţi de texturi, cum ar fi harta de protuberanţe sau cea de opacităţi. Dacă pictaţi pe o zonă a modelului care nu are tipul de hartă de texturi pe care pictaţi, este creată automat o hartă de texturi.

1 Utilizaţi instrumentele de poziţionare 3D pentru a orienta modelul astfel încât zona în care doriţi să pictaţi să fie orientată spre înainte.

   Dacă zona de model este ascunsă, puteţi decupa şi îndepărta zonele de suprafaţă care vă blochează vederea. Consultaţi “Afişarea suprafeţelor pentru pictare” la pagina 630.

   Dacă pictaţi pe suprafeţe curbate sau neregulate, puteţi obţine feedback vizual înainte de a picta privind suprafeţele care sunt cele mai adecvate pentru pictură. Consultaţi “Identificarea zonelor pictabile” la pagina 631. Puteţi seta unghiul de diminuare a pictării, care controlează cantitatea de pictură aplicată pe suprafeţele unghiulare. Consultaţi “Setarea unghiului de îndepărtare” la pagina 631.

2 Efectuaţi una din următoarele acţiuni pentru a seta harta de texturi pe care se poate picta:

   - Selectaţi 3D > Mod pictură 3D şi selectaţi un tip de hartă.
   - În panoul 3D, selectaţi panoul Scenă. Selectaţi un tip de hartă din meniul Pictare pe.

   Dacă încercaţi să pictaţi pe un tip de hartă de texturi pe care materialul nu o conţine, Photoshop vă solicită să creaţi o hartă. Pentru informaţii despre tipurile de hărţi, consultaţi “Setările materialelor 3D (Photoshop Extended)” la pagina 620.

3 (Opţional) Utilizând orice instrument de selecţie, creaţi o selecţie pe modelul 3D pentru a restricţiona suprafaţa pe care doriţi să pictaţi.

4 Aplicaţi pictura utilizând instrumentul Pensulă. Puteţi utiliza orice alt instrument din a doua secţiune a panoului Instrumente, precum Găleată vopsea, Mânjire, Eludare, Remanenţă sau Neclaritate.

În timp ce pictaţi (după ce terminaţi o tuşă), puteţi vizualiza efectul picturii pe harta de texturi. Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi dublu clic pe harta de texturi din panoul Straturi pentru a o deschide.
- În secţiunea Materiale a panoului 3D, selectaţi materialul pentru suprafaţa pe care pictaţi. În secţiunea inferioară a panoului, faceţi clic pe pictograma meniului pentru harta de texturi pe care pictaţi şi selectaţi Deschidere textură.

Pentru un clip video despre pictarea pe modele 3D, consultaţi www.adobe.com/go/lrvid4005_ps_ro.

Afişarea suprafeţelor pentru pictare

Pentru mai multe modele complexe cu suprafeţe interioare sau ascunse, puteţi ascunde secţiuni ale modelului, pentru a accesa mai uşor suprafeţele pe care doriţi să le pictaţi. De exemplu, pentru a aplica vopsea pe bordul unui model de maşină, puteţi îndepărta temporar acoperişul sau parbrizul şi puteţi mări interiorul maşinii pentru a obţine o vizualizare neobturată.

1 Selectaţi o suprafaţă a modelului pe care doriţi să o îndepărtaţi, utilizând un instrument de selecţie cum ar fi Lasoul sau Cadrul de selecţie.

2 Utilizaţi oricare dintre următoarele comenzi din meniul 3D pentru a evidenţia sau ascunde suprafeţe ale modelului:

   Ascundere cea mai apropiată suprafaţă ascunde numai primul strat al poligoanelor model din selecţia 2D. Pentru a îndepărta rapid suprafeţele de pe model, puteţi utiliza repetat această comandă, păstrând suprafaţa de selecţie activă.

La ascunderea suprafeţelor, rotiţi modelul dacă este necesar, pentru a poziţiona suprafeţele astfel încât să fie perpendiculare pe vizualizarea curentă.

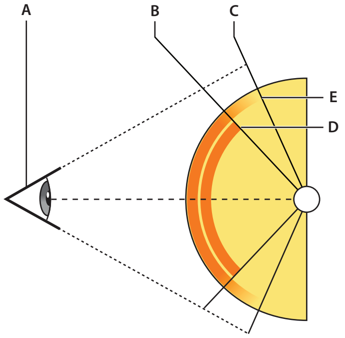
Ascundere numai poligoane incluse Când este selectată această opţiune, comanda Ascundere cea mai apropiată suprafaţă afectează numai poligoanele care se află integral înăuntrul selecţiei. Când este debifată, ascunde toate poligoanele atinse de selecţie.

Invertire suprafeţe vizibile Face invizibile suprafeţele curent vizibile şi viceversa.

Afişare toate suprafeţele Face vizibile din nou toate suprafeţele ascunse.

Setarea unghiului de îndepărtare

La pictarea pe un model, unghiul de diminuare a picturii controlează câtă pictură este aplicată pe o suprafaţă pe măsură ce se curbează la distanţă de vederea frontală. Unghiul de diminuare este calculat pe baza unei “normale”, sau linii drepte ce se proiectează în afară din partea de suprafaţă a modelului aflată spre dvs. De exemplu, într-un model sferic cum ar fi o minge de fotbal, unghiul de diminuare la centrul exact al mingii aflate cu faţa la dvs. este de 0 grade. Pe măsură ce suprafaţa mingii se curbează la distanţă, unghiul de diminuare creşte, până la 90 de grade la marginea mingii.



A. Unghi ochi/cameră ***B.*** *Unghi minim* ***C.*** *Unghi maxim* ***D.*** *Începere estompare pictură* ***E.*** *Sfârşit estompare pictură*

1 Selectaţi 3D > Diminuare pictură 3D

2 Setaţi valorile minime şi maxime pentru unghi.

- Intervalul maxim de diminuare a picturii este 0 - 90 de grade. La 0 grade, pictura este aplicată pe suprafaţă numai dacă aceasta este în faţă, fără unghi de diminuare. La 90 de grade, pictura poate urma o suprafaţă curbată, cum ar fi o sferă, până la marginile vizibile. La o setare de 45 de grade, suprafaţa pictată este limitată la suprafeţele sferei care nu se curbează la distanţă cu mai mult de 45 de grade.
- Unghiul minim de diminuare setează un interval în care pictura se estompează gradat, pe măsură ce se apropie de unghiul de diminuare maxim. De exemplu, dacă unghiul de diminuare maxim este 45, iar diminuarea minimă este 30, opacitatea picturii scade de pe 100 la 0 de procente între 30 şi 45 de grade de diminuare.

Identificarea zonelor pictabile

Este posibil să nu fie clar, doar prin privirea modelului 3D, dacă puteţi picta cu succes pe anumite suprafeţe. Deoarece este posibil ca vizualizarea modelului să nu ofere o corespondenţă 1 la 1 cu textura 2D în sine, aplicarea picturii direct pe model este diferită de pictarea directă pe o hartă de texturi 2D. Ceea ce pare a fi o pensulă mică pe model poate fi în realitate mult mai mare în relaţie cu textura, în funcţie de rezoluţia texturii sau de apropierea de model la aplicarea picturii.

Suprafeţele pictabile bune sunt cele pe care puteţi aplica vopseaua sau alte ajustări ale suprafeţei modelului cu cel mai consecvent şi predictibil efect. În alte suprafeţe, pictura poate fi sub- sau supra-eşantionată din cauza unghiului sau distanţei faţă de suprafaţa modelului.

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi 3D > Selectare suprafeţe pictabile. Un cadru de selecţie evidenţiază cele mai bune suprafeţe pentru pictarea modelului.
- În secţiunea Scenă a panoului 3D, selectaţi Mască pictură din meniul Presetare.

  În modul Mască pictură, albul indică suprafeţele bune pentru pictare, albastrul indică suprafeţele în care pictura ar fi sub-eşantionată, iar roşul pe cele în care pictura ar fi supra-eşantionată. (Pentru a picta pe model, trebuie să treceţi de la modul de randare Mască pictură la un mod de randare care acceptă pictarea, cum ar fi Solid.)

Suprafeţele selectate prin Selectare suprafeţe pictabile şi suprafeţele pictabile afişate în modul Mască pictură sunt determinate parţial de setarea dvs. curentă pentru Diminuare pictură. O valoare mai mare pentru diminuarea picturii creşte suprafaţa pictabilă, o valoare mai mică scade suprafaţa pictabilă. Consultaţi "Setarea unghiului de îndepărtare" la pagina 631.

Crearea obiectelor 3D din imagini 2D (Photoshop Extended)

Photoshop poate genera o varietate de obiecte 3D de bază utilizând straturi 2D ca punct de pornire. După crearea unui obiect 3D, îl puteţi muta în spaţiul 3D, puteţi schimba setările de randare, adăuga luminare sau fuziona obiectul cu alte straturi 3D.

- Convertiţi un strat 2D (sau mai multe straturi) într-o carte poştală 3D, un plan cu proprietăţi 3D. Dacă stratul iniţial este un strat de text, toate transparenţele sunt păstrate.

  Puteţi adăuga o carte poştală 3D la o scenă 3D existentă pentru a crea o suprafaţă care afişează umbre şi reflexii de la alte obiecte din scenă.
- Împachetaţi un strat 2D în jurul unui obiect 3D, cum ar fi un con, un cub sau un cilindru.
- Creaţi un fileu 3D extrudat din informaţiile despre tonurile de gri într-o imagine 2D.
- Generaţi un volum 3D dintr-un fişier cu mai multe cadre, cum ar fi un fişier de imagistică medicală DICOM. Photoshop combină feliile individuale ale fişierului într-un obiect 3D pe care îl puteţi manipula în spaţiul 3D şi îl puteţi vizualiza din orice unghi. Puteţi aplica diferite efecte de randare a volumelor 3D pentru a optimiza afişarea diferitelor materiale scanate, cum ar fi ţesutul osos sau conjunctiv. Consultaţi "Crearea unui volum 3D (Photoshop Extended)" la pagina 642.

Pentru un clip video despre crearea de conţinut 3D din straturi 2D, consultaţi www.adobe.com/go/lrvid4006_ps_ro.

Crearea unei cărţi poştale 3D

1. Deschideţi o imagine 2D şi selectaţi stratul pe care doriţi să-l convertiţi într-o carte poştală.
2. Selectaţi 3D > Carte poştală 3D nouă din strat.
   - Stratul 2D este convertit într-un strat 3D în panoul Straturi. Conţinutul stratului 2D este aplicat ca un material pe ambele feţe ale cărţii poştale.
   - Stratul 2D original apare în panoul Straturi ca hartă de texturi difuze pentru obiectul carte poştală 3D. (Consultaţi "Prezentare generală a panoului 3D (Photoshop Extended)" la pagina 617.)
   - Stratul 3D păstrează dimensiunile imaginii 2D originale.

3 (Opţional) Pentru a adăuga cartea poştală 3D ca suprafaţă plană la o scenă 3D, fuzionaţi noul strat 3D cu un strat 3D existent care conţine alte obiecte 3D, apoi aliniaţi-l, dacă este necesar. (Consultaţi “Combinarea obiectelor 3D (Photoshop Extended)” la pagina 634.)

4 Pentru a păstra noul conţinut 3D, exportaţi stratul 3D într-un format de fişier 3D sau salvaţi-l în format PSD. (Consultaţi “Exportul unui strat 3D” la pagina 640.)

Crearea formelor 3D

În funcţie de tipul de obiect selectat, modelul 3D rezultat poate conţine unul sau mai multe fileuri. Opţiunea Panoramă sferică mapează o imagine panoramică în interiorul unei sfere 3D.

1 Deschideţi o imagine 2D şi selectaţi stratul pe care doriţi să-l convertiţi într-o formă 3D.

2 Selectaţi 3D > Formă nouă din strat, apoi selectaţi o formă din meniu. Formele includ obiecte cu fileu unic, cum ar fi o gogoaşă, o sferă sau o pălărie, precum şi obiecte cu mai multe fileuri, cum ar fi un con, un cub, un cilindru, o cutie de băutură sau o sticlă de vin.

***Notă:** Puteţi adăuga propriile dvs. forme personalizate la meniul cu forme. Formele sunt fişiere model 3D Collada (.dae). Pentru a adăuga o formă, plasaţi fişierul model Collada în dosarul Presetări\Fileuri în dosarul programului Photoshop.*

- Stratul 2D este convertit într-un strat 3D în panoul Straturi.
- Stratul 2D original apare în panoul Straturi ca hartă de texturi difuze. Poate fi utiliza pe una sau mai multe suprafeţe ale obiectului 3D nou. Alte suprafeţe pot fi asignate ca hartă de texturi difuze cu o setare prestabilită pentru culoare. Consultaţi “Prezentare generală a panoului 3D (Photoshop Extended)” la pagina 617.

3 (Opţional) Utilizaţi opţiunea Panoramă sferică dacă utilizaţi o imagine panoramică drept intrare 2D. Această opţiune converteşte o panoramă sferică integrală de 360 x 180 de grade într-un strat 3D. Odată convertită la obiect 3D, puteţi picta suprafeţele panoramei la care de obicei se ajunge greu, cum ar fi stâlpii sau suprafeţele care conţin linii drepte. Pentru informaţii despre crearea unei panorame 2D prin prinderea laolaltă a imaginilor, consultaţi “Crearea panoramelor de 360 de grade” la pagina 262.

4 Exportaţi stratul 3D într-un format de fişier 3D sau salvaţi-l în format PSD pentru a păstra noul conţinut 3D. Consultaţi “Exportul unui strat 3D” la pagina 640.

Crearea unui fileu 3D

Comanda Fileu nou din tonuri de gri converteşte o imagine în tonuri de gri într-o hartă de adâncime, care translatează valorile de luminozitate într-o suprafaţă cu adâncimi variabile. Valorile mai luminoase creează suprafeţe mai înalte, cele mai întunecate creează suprafeţe mai coborâte. Photoshop aplică apoi harta de adâncime la una din cele patru geometrii posibile pentru a crea un model 3D.

1 Deschideţi o imagine 2D şi selectaţi unul sau mai multe straturi pe care doriţi să le convertiţi într-un fileu 3D.

2 (Opţional) Convertiţi imaginea la modul în tonuri de gri. (Selectaţi Imagine > Mod > Tonuri de gri, sau utilizaţi Imagine > Ajustări > Alb-negru pentru a optimiza conversia la tonuri de gri.

***Notă:** Când utilizaţi o imagine RGB ca intrare la crearea unui fileu, canalul pentru verde este utilizat pentru a genera harta de adâncime.*

3 (Opţional) Efectuaţi ajustări ale imaginii în tonuri de gri, dacă este necesar, pentru a limita intervalul valorilor de luminozitate.

4 Selectaţi 3D > Fileu nou din tonuri de gri, apoi selectaţi o opţiune pentru fileu.

Plan Aplică datele hărţii de adâncime la o suprafaţă plană.

Panou cu două feţe Creează două planuri reflectate de-a lungul unei axe centrale şi aplică datele hărţii de adâncime la ambele planuri.

Cilindru Aplică datele hărţii de adâncime spre în afară de la centrul unei axe verticale.

Sferă Aplică datele hărţii de adâncime radial spre în afară de la un punct central.

Photoshop creează un strat 3D care conţine noul fileu. Creează de asemenea hărţi de textură Difuz, Opacitate şi Hartă de adâncime planară din obiectul 3D, utilizând tonurile de gri originale sau stratul de culoare.

***Notă:** Harta de texturi Opacitate nu apare în panoul Straturi, deoarece acea hartă utilizează acelaşi fişier de texturi ca şi harta Difuz (stratul 2D original). Când două hărţi de texturi referă acelaşi fişier, fişierul este afişat o singură dată în panoul Straturi.*

Puteţi redeschide în orice moment harta de adâncime planară ca obiect inteligent, pe care-l puteţi edita. La salvare, fileul este regenerat.

Combinarea obiectelor 3D (Photoshop Extended)

Fuzionarea straturilor 3D vă permite să combinaţi mai multe modele 3D într-o scenă. Odată combinat, fiecare model 3D poate fi manipulat separat, sau puteţi utiliza instrumentele pentru poziţie şi cameră pe toate modelele simultan.

1. Deschideţi două ferestre de document, fiecare conţinând un strat 3D.
2. Faceţi activ documentul sursă (fişierul din care copiaţi stratul 3D).
3. Selectaţi stratul 3D în panoul Straturi şi trageţi-l în fereastra documentului ţintă (fişierul care va conţine obiectele 3D combinate).

   Stratul 3D este adăugat ca strat 3D nou în documentul destinaţie. Devine stratul activ în panoul Straturi al documentului destinaţie.
4. În panoul Instrumente, selectaţi instrumentul pentru camera 3D.
5. În bara de opţiuni, din meniul Poziţie, selectaţi numele stratului pentru stratul 3D original din fişierul destinaţie.

   După ce potriviţi poziţia camerei pentru cele două straturi 3D, cele două obiecte 3D apar împreună în scenă. Utilizaţi instrumentele pentru obiecte 3D pentru a repoziţiona obiectele înainte de fuzionare.
6. Din meniul de opţiuni pentru panoul Straturi ▾≡, selectaţi Fuzionare în jos.

   Cele două straturi 3D sunt combinate într-un singur strat 3D. Punctul de origine al fiecărui model este aliniat.

   ***Notă:** În funcţie de dimensiunile fiecărui model 3D, un model poate apărea parţial sau total încorporat în celălalt model după fuzionarea straturilor 3D.*

După fuzionarea a două modele 3D, toate fileurile şi materialele din fiecare fişier sunt conţinute în fişierul destinaţie şi apar în panoul 3D. În panoul Fileuri, puteţi selecta şi repoziţiona fileurile individuale, utilizând instrumentele pentru poziţie 3D din panou. Consultaţi “Setările fileurilor 3D (Photoshop Extended)” la pagina 620.

Pentru a alterna între deplasarea tuturor modelelor simultan şi deplasarea modelelor individuale în strat, comutaţi între instrumentele de poziţie 3D din panoul Instrumente şi instrumentele din panoul Fileuri.

Combinarea straturilor 3D şi 2D (Photoshop Extended)

Puteţi combina straturile 3D cu unul sau mai multe straturi 2D, pentru a crea efecte de compozit. De exemplu, puteţi plasa un model pe o imagine de fundal şi îi puteţi modifica poziţia sau unghiul de vizualizare pentru a corespunde fundalului.

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Cu fişierul 2D deschis, selectaţi 3D > Strat nou din fişier 3D şi deschideţi un fişier 3D.
- Cu un fişier 2D şi unul 3D deschise, trageţi stratul 2D sau 3D dintr-un fişier în fereastra de document deschisă a celuilalt fişier. Stratul adăugat se mută în partea de sus a panoului Straturi.

Când lucraţi într-un fişier cu straturi 2D şi 3D combinate, puteţi ascunde temporar straturile 2D când lucraţi cu stratul 3D. Consultaţi "Ascunderea straturilor pentru performanţă mai bună" la pagina 635.

Ascunderea straturilor pentru performanţă mai bună

Într-un document cu mai multe straturi, cu straturi 2D peste straturi 3D, puteţi muta temporar stratul 3D în partea superioară a stivei de straturi, pentru randare mai rapidă pe ecran.

1 Selectaţi 3D > Ascundere automată straturi pentru performanţă.

2 Selectaţi un instrument Poziţie 3D sau Cameră.

Când menţineţi apăsat butonul mouse-ului cu oricare din instrumente, toate straturile 2D sunt temporar ascunse. Când eliberaţi mouse-ul, reapar toate straturile 2D. De asemenea, deplasarea oricărei părţi a axei 3D ascunde toate straturile 2D.

Crearea animaţiilor 3D (Photoshop Extended)

Utilizând cronologia pentru animaţii din Photoshop, puteţi crea animaţii 3D care mută un model 3D în spaţiu şi schimbă modul în care este afişat în timp. Puteţi anima oricare dintre următoarele proprietăţi ale unui strat 3D:

- Poziţia obiectului 3D sau poziţia camerei. Utilizaţi instrumentele Poziţie 3D sau Cameră pentru a muta modelul sau camera 3D în timp. Photoshop poate crea tranziţii intermediare ale cadrelor între poziţii sau mişcările camerei, pentru a crea efecte de mişcare lină.
- Setările de randare 3D. Schimbaţi modurile de randare, cu capacitatea de a crea tranziţii intermediare între anumite moduri de randare. De exemplu, schimbaţi gradat modul Vertexuri la Schelet de sârmă în timp, pentru a simula crearea crochiului structurii unui model.
- Secţiune transversală 3D. Rotiţi un plan de intersecţie pentru a afişa o secţiune transversală ce se modifică în timp. Schimbaţi setările secţiunii transversale între cadre pentru a evidenţia diferite suprafeţe ale modelului în timpul unei animaţii.

Pentru animaţii de calitate ridicată, puteţi randa fiecare cadru de animaţie utilizând setarea Randare pentru rezultat final. Consultaţi "Modificarea setărilor de randare pentru modelele 3D (Photoshop Extended)" la pagina 636.

Consultaţi şi

"Crearea animaţiilor cu cronologie (Photoshop Extended)" la pagina 594

Conversia unui strat 3D la un strat 2D (Photoshop Extended)

Conversia unui strat 3D la unul 2D rasterizează conţinutul 3D în starea sa curentă. Convertiţi un strat 3D la un strat normal numai dacă nu mai doriţi să editaţi poziţia modelului 3D, modul de randare, texturile sau luminile. Imaginea rasterizată păstrează aparenţa scenei 3D, dar într-un format 2D aplatizat.

❖ Selectaţi stratul 3D în panoul Straturi şi selectaţi 3D > Rasterizare.

Conversia unui strat 3D la un obiect inteligent (Photoshop Extended)

Conversia unui strat 3D la un obiect inteligent vă permite să păstraţi informaţiile 3D conţinute în stratul 3D. După conversie, puteţi aplica obiectului inteligent transformări sau alte ajustări, cum ar fi filtrele inteligente. Puteţi redeschide stratul obiectului inteligent pentru a edita scena 3D originală. Orice transformări sau ajustări aplicate obiectului inteligent sunt apoi aplicate conţinutului 3D actualizat.

1 Selectaţi stratul 3D în panoul Straturi.

2 Din meniul de opţiuni al panoului Straturi, selectaţi Conversie la obiect inteligent.

3 (Opţional) Pentru a reedita conţinutul 3D, faceţi dublu clic pe stratul Obiect inteligent din panoul Straturi.

Consultaţi şi

"Despre Obiecte inteligente" la pagina 333

Modificarea setărilor de randare pentru modelele 3D (Photoshop Extended)

Setările de randare determină modul de desenare a modelelor 3D. Photoshop oferă presetări prestabilite pentru setările comune. Personalizaţi setările pentru a crea propriile dvs. presetări.

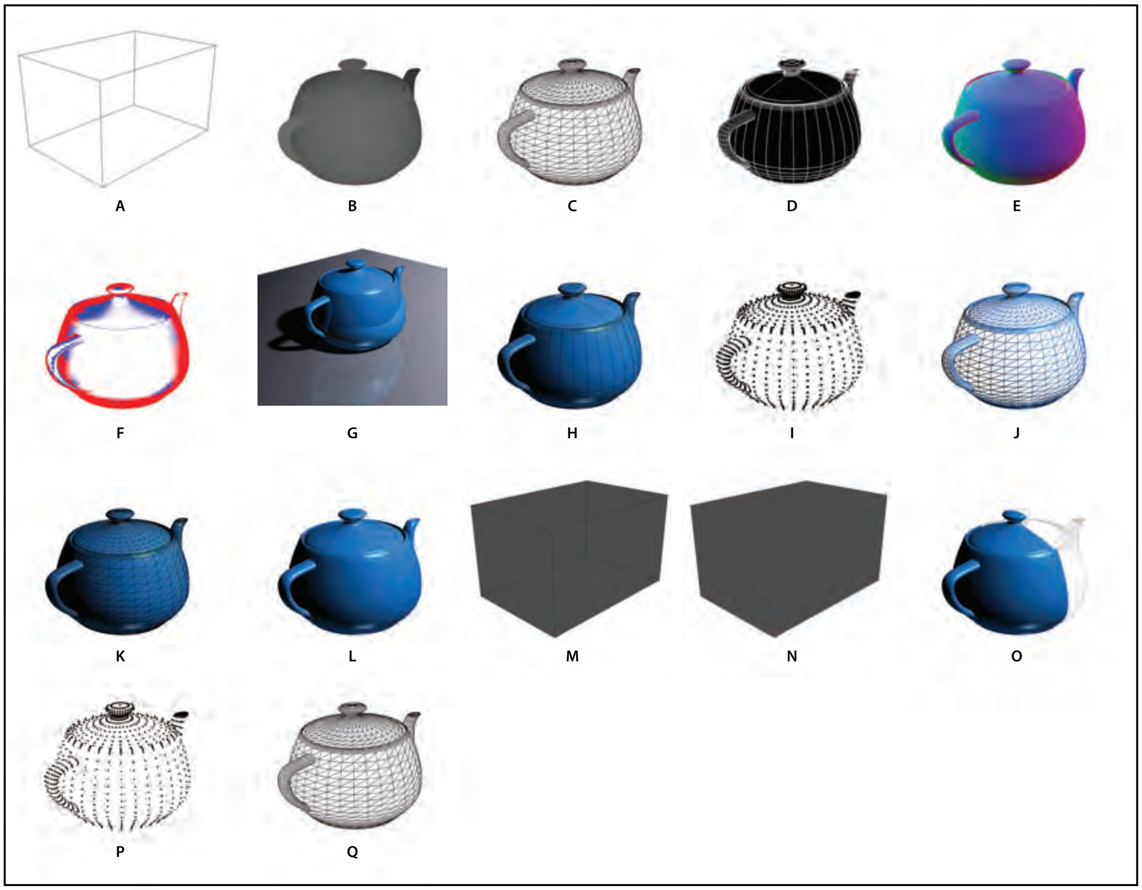
***Notă:** Setările de randare sunt specifice stratului. Dacă un document conţine mai multe straturi 3D, specificaţi setări separate de randare pentru fiecare.*

Selectarea unei presetări de randare

Presetarea de randare standard este Solid, care afişează suprafeţele vizibile ale modelelor. Presetările Vertexuri şi Schelet de sârmă afişează structura de dedesubt. Pentru a combina randarea solidă cu cea pentru schelet de sârmă, selectaţi presetarea Schelet de sârmă solid. Pentru a vizualiza un model ca o casetă simplă care reflectă dimensiunile cele mai exterioare, selectaţi o presetare Casetă de încadrare.

1 În partea superioară a panoului 3D, faceţi clic pe butonul Scenă .

2 În jumătatea inferioară a panoului, selectaţi o opţiune din meniul Presetare.



Presetări de randare prestabilite
***A.** Casetă de încadrare **B.** Hartă de adâncime **C.** Schelet de sârmă ascuns **D.** Ilustraţie linie **E.** Normale **F.** Mască pictură **G.** Cu urmărire a razelor (cu plan al terenului) **H.** Ilustraţie umbrită **I.** Vertexuri umbrite **J.** Schelet de sârmă umbrit **K.** Schelet de sârmă solid **L** Solid **M.** Contur de casetă de încadrare transparentă **N.** Casetă de încadrare transparentă **O.** Cu două feţe **P.** Vertexuri **Q.** Schelet de sârmă*

Presetarea Cu două feţe se aplică numai secţiunilor transversale, afişând un model solid într-o jumătate a secţiunii şi un schelet de sârmă în cealaltă.

Personalizarea setărilor de randare

1 În partea superioară a panoului 3D, faceţi clic pe butonul Scenă .

2 Faceţi clic pe Setări randare.

3 (Opţional) Pentru a vizualiza efectul noilor setări pe măsură ce efectuaţi modificări, selectaţi Previzualizare. Sau debifaţi această opţiune pentru a îmbunătăţi uşor performanţa.

Pentru a specifica setări unice pentru fiecare jumătate a unei secţiuni transversale, faceţi clic pe butoanele pentru secţiune transversală din partea superioară a casetei de dialog.

4 Activaţi randarea Faţă, Muchie, Vertex, Volum sau Stereo, făcând clic pe casetele de bifare din partea stângă a casetei de dialog. Apoi ajustaţi setările corelate de mai jos.

Pentru informaţii despre opţiunile pentru volum, utilizate în principal cu imaginile DICOM, consultaţi "Vizualizarea unui volum 3D în diferite moduri de randare" la pagina 643.

Opţiuni pentru faţă

Opţiunile pentru faţă determină modul de afişare a suprafeţelor modelului.

Stil faţă Desenează suprafeţe utilizând oricare dintre aceste metode:

- **Solid** Desenează fără umbre sau reflexii, utilizând GPU de pe o placă video OpenGL.
- **Cu urmărire a razelor** Desenează cu umbre, reflexii şi refracţii, utilizând CPU de pe placa de bază a calculatorului.
- **Textură neiluminată** Desenează fără luminare, afişează numai opţiunea Textură selectată. (Opţiunea Difuz este selectată în mod prestabilit.)
- **Plat** Aplică aceeaşi normală la suprafaţă pentru toate vertexurile de pe o faţă, creând un aspect faţetat.
- **Constant** Înlocuieşte texturile cu culoarea specificată curent.

Pentru a ajusta culoarea feţei, muchiei sau vertexului, faceţi clic pe caseta Culoare.

- **Casetă de încadrare** Afişează casete care reflectă dimensiunile cele mai exterioare ale fiecărei componente.
- **Normale** Afişează componentele X, Y şi Z pentru normalele la suprafaţă în diferite culori RGB.
- **Hartă de adâncime** Afişează un model de griuri, utilizând luminozitatea pentru a afişa adâncimea.
- **Mască pictură** Afişează regiunile pictabile în alb, regiunile supra-eşantionate în roşu şi cele sub-eşantionate în albastru. (Consultaţi “Identificarea zonelor pictabile” la pagina 631.)

Textură Când opţiunea Stil faţă este setată la Textură neiluminată, specifică harta de texturi. (Consultaţi “Setările materialelor 3D (Photoshop Extended)” la pagina 620.)

Randare pentru rezultat final Pentru animaţiile video exportate, produce umbre mai netede şi margini de tăiere color mai realiste pentru obiectele şi mediile reflectate. Această opţiune necesită totuşi mai mult timp de procesare.

Reflexii, refracţii, umbre Afişaţi sau ascundeţi aceste caracteristici specifice pentru opţiunea Cu urmărire a razelor.

Eliminare suprafeţe invizibile Ascunde suprafeţele de pe spatele componentelor cu două feţe.

Opţiuni pentru muchie

Opţiunile pentru muchie determină modul de afişare a liniilor scheletului de sârmă.

Stil muchie Reflectă opţiunile Constant, Plat, Solid şi Casetă de încadrare descrise mai sus pentru opţiunea Stil faţă.

Prag îndoire Ajustează numărul de linii structurale afişate în model. Un pliu sau o linie se formează atunci când două poligoane din model se ating sub un anumit unghi. Dacă muchiile se întâlnesc sub un unghi mai mic decât valoarea setării Prag pliu, (0 - 180), linia formată de acestea este eliminată. La o valoare 0 a setării, este afişat întregul schelet de sârmă.

Lăţime linie Specifică lăţimea în pixeli.

Eliminare suprafeţe invizibile Ascunde muchiile de pe spatele componentelor cu două feţe.

Eliminare linii ascunse Elimină liniile peste care se suprapun liniile din planul frontal.

Opţiuni pentru vertex

Opţiunile pentru vertex ajustează aspectul *vertexurilor* (intersecţiile poligoanelor care formează modelul scheletului de sârmă).

Stil vertex Reflectă opţiunile Constant, Plat, Solid şi Casetă de încadrare descrise mai sus pentru opţiunea Stil faţă.

Rază Determină raza în pixeli a fiecărui vertex.

Eliminare suprafeţe invizibile Ascunde vertexurile de pe spatele componentelor cu două feţe.

Eliminare vertexuri ascunse Elimină vertexurile peste care se suprapun vertexurile din planul frontal.

Opţiuni pentru stereo

Opţiunile pentru stereo ajustează setările pentru imaginile care vor fi vizualizate cu ochelari roşu-albastru sau tipărite în obiecte care includ un obiectiv lenticular.

Tip stereo Specifică valorile Roşu/Albastru pentru imaginile vizualizate cu ochelari coloraţi sau valoarea Întreţeserii verticale pentru tipăririle lenticulare.

Paralaxă Ajustează distanţa dintre cele două camere stereo. Setările mai mari cresc adâncimea tridimensională, dar reduc adâncimea câmpului, făcând neclare obiectele din faţa sau din spatele planului focal.

Spaţiere lenticulară Pentru imaginile întreţesute vertical, specifică numărul de linii per inch ale lentilei.

Plan focal Determină poziţia planului focal faţă de centrul casetei de încadrare a modelului. Introduceţi valori negative pentru a muta planul înainte şi valori pozitive pentru a-l muta înapoi.

Salvarea sau ştergerea unei presetări de randare

1 În partea superioară a panoului 3D, faceţi clic pe butonul Scenă .

2 Faceţi clic pe Setări randare.

3 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a salva o presetare, personalizaţi setările şi faceţi clic pe butonul Salvare .
- Pentru a şterge o presetare, selectaţi-o din meniul Presetare şi faceţi clic pe butonul Ştergere .

Randarea unui fişier 3D pentru rezultatul final (Photoshop Extended)

Când aţi terminat lucrul cu fişierul 3D, creaţi o randare finală pentru a produce versiunea la cea mai înaltă calitate pentru Web, tipărire sau animaţie. Randarea finală utilizează urmărirea razelor şi o rată de eşantionare mai mare, pentru a surprinde o iluminare şi efecte de umbre mai realiste.

Utilizaţi modul de randare finală pentru a îmbunătăţi următoarele efecte în scena 3D:

- Luminarea bazată pe imagine şi culoarea ambientală globală.
- Luminarea din reflectanţa obiectului (marginea de tăiere color).
- Zgomot redus în umbrele atenuate.

Notă: *O randare finală poate dura mult, în funcţie de model, luminare şi hărţile din scena 3D.*

1 Efectuaţi ajustările necesare ale modelului, inclusiv efectele de iluminare şi umbrire.

Nu trebuie să modificaţi setările Antialias pentru scenă înainte de randare. În mod prestabilit, este utilizată setarea Cea mai bună.

2 Selectaţi 3D > Randare pentru rezultat final.

După ce randarea este finalizată, puteţi aplatiza scena 3D pentru rezultat în alt format, puteţi crea un compozit din scena 3D cu conţinut 2D sau puteţi tipări direct din stratul 3D.

Orice modificare adusă stratului 3D, precum deplasarea modelului sau modificarea iluminării, dezactivează randarea finală şi revine la setarea anterioară de randare.

Randarea pentru rezultat final este disponibilă ca opţiune la exportul unei animaţii 3D. Fiecare cadru din animaţie este randat pentru rezultatul final la crearea animaţiei. Consultaţi "Modificarea setărilor de randare pentru modelele 3D (Photoshop Extended)" la pagina 636.

Salvarea şi exportul fişierelor 3D (Photoshop Extended)

Pentru a păstra conţinutul 3D într-un fişier, salvaţi fişierul în format Photoshop sau un alt format de imagine acceptat. Puteţi exporta un strat 3D ca fişier într-un format de fişier 3D acceptat.

Exportul unui strat 3D

Puteţi exporta straturile 3D în toate formatele 3D acceptate: Collada DAE, Wavefront/OBJ, U3D şi Google Earth 4 KMZ. Când alegeţi un format de export, luaţi în considerare următorii factori:

- Straturile de texturi sunt salvate în toate formatele de fişier 3D; totuşi, U3D păstrează numai hărţile de texturi Difuz, Mediu şi Opacitate.
- Formatul Wavefront/OBJ nu salvează setările pentru cameră, luminile sau animaţiile.
- Numai Collada DAE salvează setările de randare.

Pentru a exporta un strat 3D, efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

1. Selectaţi 3D > Export strat 3D
2. Selectaţi un format pentru exportul texturilor:
    - U3D şi KMZ acceptă JPEG sau PNG ca formate de textură.
    - DAE şi OBJ acceptă toate formatele de imagine acceptate de Photoshop pentru texturi.
3. (Opţional) Dacă se exportă în formatul U3D, selectaţi o opţiune de codare. ECMA 1 este compatibil cu Acrobat 7.0; ECMA 3 este compatibil cu Acrobat 8.0 şi versiunile ulterioare şi oferă o oarecare comprimare a fileurilor.
4. Faceţi clic pe OK pentru a exporta.

Salvarea unui fişier 3D

Pentru a păstra poziţia, luminarea, modul de randare şi secţiunile transversale ale modelului 3D, salvaţi fişierele cu straturi 3D în format PSD, PSB, TIFF sau PDF.

❖ Selectaţi Fişier > Salvare sau Fişier > Salvare ca, selectaţi formatul Photoshop (PSD), Photoshop PDF sau TIFF şi faceţi clic pe OK.

Fişierele DICOM (Photoshop Extended)

Despre fişierele DICOM (Photoshop Extended)

DICOM (un acronim pentru Digital Imaging and Communications in Medicine, Imagistică şi comunicaţii digitale în medicină) este cel mai obişnuit standard pentru primirea scanărilor medicale. Photoshop Extended vă permite să deschideţi şi să lucraţi cu fişiere DICOM (.dc3, .dcm, .dic sau nicio extensie). Fişierele DICOM pot conţine mai multe "felii" sau cadre, care reprezintă diferite straturi ale unei scanări.

Photoshop citeşte toate cadrele dintr-un fişier DICOM şi le converteşte în straturi Photoshop. Photoshop poate de asemenea să plaseze toate cadrele DICOM într-o grilă pe un strat, sau să deschisă cadrele ca volum 3D pe care îl puteţi roti în spaţiul 3D. Photoshop poate citi fişiere DICOM pe 8, 10, 12 sau 16 biţi. (Photoshop converteşte fişierele pe 10 şi 12 biţi în fişiere pe 16 biţi.)

Odată ce aţi deschis un fişier DICOM în Photoshop, puteţi utiliza orice instrument Photoshop pentru a ajusta, marca sau adnota fişierul. De exemplu, utilizaţi instrumentul Note pentru a adăuga un comentariu la fişier, instrumentul Creion pentru a marca o anumită zonă a scanării sau filtrul Praf şi Zgârieturi pentru a elimina praful sau zgârieturile dintr-o scanare. Utilizaţi instrumentele pentru riglă sau selecţie pentru a măsura conţinutul imaginii.

***Notă:** Orice scală de măsurare existentă dintr-un fişier DICOM este importată automat împreună cu fişierul. Dacă nu există nicio scală, scala prestabilită de 1 pixel = 1 mm este adăugată ca scală de măsurare personalizată. Consultaţi "Setarea scalei de măsurare (Photoshop Extended)" la pagina 645.*

Puteţi salva fişierele DICOM pe 8 biţi în orice format acceptat de Photoshop (fişierele pe 16 biţi trebuie salvate ca fişiere DICOM, format pentru documente mari, Photoshop, Photoshop PDF, Photoshop Raw, PNG sau TIFF).

***Important:** Când salvaţi un fişier ca DICOM, toate stilurile de straturi, ajustările, modurile de amestecare sau măştile sunt abandonate.*

Puteţi vizualiza şi edita metadatele pentru fişierele DICOM n Bridge sau în caseta de dialog Informaţii fişier Photoshop. Fişierele DICOM acceptă automatizarea externă prin scripting (consultaţi "Despre scripting" la pagina 671).

Pentru un clip video referitor la fişierele DICOM, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0028_ro.

Consultaţi şi

"Despre note" la pagina 498

"Pictura cu instrumentul Pensulă sau cu instrumentul Creion" la pagina 354

"Aplicarea filtrului Praf & Zgârieturi" la pagina 429

Despre fişierele video DICOM

Deschiderea unui fişier DICOM (Photoshop Extended)

Înainte de a deschide un fişier DICOM, puteţi specifica modul în care sunt deschise cadrele DICOM (ca straturi, într-o grilă sau ca volum 3D) şi puteţi seta opţiuni (în caseta de dialog Import fişier DICOM) care face anonime metadatele pacientului şi afişează acoperiri. În timpul importului puteţi efectua acţiuni de panoramare, zoom şi nivelare a ferestrelor.

Caseta de dialog pentru import DICOM afişează şi informaţii din antetul DICOM - informaţii textuale despre fişier, cum ar fi dimensiunile acestuia, rezoluţia datelor şi dacă datele au fost comprimate.

Puteţi importa o secvenţă de mai multe fişiere DICOM cu cadru unic într-un fişier Photoshop unic cu mai multe straturi, utilizând Strat video nou din comanda Fişier. Consultaţi "Importul secvenţelor de imagini (Photoshop Extended)" la pagina 577.

Pentru un clip video referitor la deschiderea fişierelor DICOM, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0028_ro.

1 Selectaţi Fişier > Deschidere, selectaţi un fişier DICOM şi faceţi clic pe Deschidere.

2 Selectaţi cadrele pe care doriţi să le deschideţi. Apăsaţi tasta Shift şi faceţi clic pentru a selecta mai multe cadre la rând. Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pentru a selecta cadre disparate. Faceţi clic pe Selectare globală pentru a selecta toate cadrele.

Pentru a parcurge rapid cadrele, utilizaţi rotiţa de derulare a mouse-ului (Windows) sau faceţi clic pe butoanele săgeată dreapta sau stânga de sub zona de previzualizare mare.

3 Selectaţi una dintre următoarele opţiuni şi faceţi clic pe Deschidere.

Importul cadrelor Importul cadrele ca straturi plasează cadrele DICOM pe straturi. Configuraţia Grilă afişează mai multe cadre într-o grilă (introduceţi valorile în casetele Rânduri şi Coloane pentru a specifica înălţimea şi lăţimea grilei). Importul ca volum deschide cadrele DICOM ca volum, în care distanţa z este determinată de setările DICOM şi datele sunt interpolate între cadre. Puteţi vizualiza volumul din orice unghi, folosind o varietate de moduri de randare pentru a evidenţia datele.

Setul de date DICOM Marcarea ca anonim suprascrie metadatele pacientului cu "anonimat". Opţiunea Afişare acoperiri afişează acoperiri cum ar fi adnotări, curbe sau text.

Plasarea în ferestre Selectaţi Afişare opţiuni ferestre pentru a ajusta contrastul (Lăţime fereastră) şi luminozitatea (Nivel fereastră) cadrului. Alternativ, puteţi trage instrumentul Nivel fereastră în sus sau în jos pentru a ajusta nivelul, sau la stânga sau la dreapta pentru a ajusta lăţimea. Puteţi de asemenea să selectaţi presetări comune pentru radiologie din meniul Presetare fereastră (Prestabilit, Plămân, Os sau Abdomen). Selectaţi Inversare imagine pentru a inversa valorile luminozităţii pentru cadru.

Pentru a efectua zoom, selectaţi un nivel de zoom din meniul Selectare nivel zoom (sau faceţi clic pe semnele plus şi minus pentru a mări sau micşora). Pentru a panorama, faceţi clic pe pictograma Mână din partea de sus a casetei de dialog şi trageţi-o peste cadru.

Crearea unui volum 3D (Photoshop Extended)

1 Selectaţi Fişier > Deschidere, selectaţi un fişier DICOM şi faceţi clic pe Deschidere.

2 Selectaţi cadrele pe care doriţi să le convertiţi într-un volum 3D. Apăsaţi tasta Shift şi faceţi clic pentru a selecta mai multe cadre la rând. Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pentru a selecta cadre disparate. Faceţi clic pe Selectare globală pentru a selecta toate cadrele.

3 În Opţiuni import cadru selectaţi Importare ca volum, apoi faceţi clic pe Deschidere.

Photoshop creează un volum 3D al cadrelor DICOM şi îl plasează într-un strat 3D în panoul Straturi. Puteţi utiliza instrumentele de poziţie 3D ale Photoshop pentru a vizualiza volumul 3D din orice unghi, sau modifica setările de randare pentru a vizualiza mai bine datele.

- Fişierul DICOM original este păstrat ca strat de textură difuză asociat cu stratul volumului 3D. Pentru informaţii despre texturile 3D, consultaţi "Crearea şi editarea texturilor pentru modelele 3D (Photoshop Extended)" la pagina 626.
- Faceţi dublu clic pe stratul de textură pentru a deschide fişierul DICOM ca obiect inteligent în propria sa fereastră de document. Cadrele DICOM apar ca straturi separate în panoul Straturi.
- Orice modificări aduse straturilor individuale sunt aplicate la volumul 3D când închideţi şi salvaţi obiectul inteligent.

Pentru a salva volumul 3D, puteţi exporta stratul 3D sau salva fişierul în format PSD. Consultaţi "Exportul unui strat 3D" la pagina 640 şi "Salvarea unui fişier 3D" la pagina 640.

Pentru un clip video referitor la creare unui volum 3D din cadre DICOM, consultaţi www.adobe.com/go/lrvid4006_ps_ro.

Vizualizarea unui volum 3D din diferite unghiuri

1 Selectaţi stratul 3D care conţine volumul DICOM în panoul Straturi.

2 Selectaţi fie instrumentul Poziţie 3D , fie un instrument pentru camera 3D din panoul Instrumente.

3 Utilizaţi instrumentele pentru poziţie sau cameră din bara de opţiuni pentru a roti, muta sau scala volumul 3D. Consultaţi "Utilizarea instrumentelor 3D (Photoshop Extended)" la pagina 614.

Dacă pe sistemul dvs. este activat suportul OpenGL, puteţi utiliza şi axa 3D pentru a roti, muta sau scala volumul 3D. Consultaţi “Utilizarea axei 3D (Photoshop Extended)” la pagina 615.

Vizualizarea unui volum 3D în diferite moduri de randare

1 Selectaţi stratul 3D care conţine volumul DICOM în panoul Straturi.

2 Selectaţi Fereastră > 3D pentru a deschide panoul 3D.

3 Din meniul Presetare din partea inferioară a panoului 3D, selectaţi un mod de randare.

***Notă:** Modurile de randare care utilizează o funcţie de transfer, folosesc un degrade Photoshop pentru a randa valorile din volum. Culoarea degradeului şi valorile de opacitate sunt combinate cu valorile tonurilor de gri ale volumului pentru a optimiza sau evidenţia diferitele tipuri de conţinut. Modurile de randare cu funcţie de transfer sunt disponibile numai pentru imaginile DICOM în tonuri de gri.*

Muchii îmbunătăţite Scade opacitatea regiunilor omogene şi păstrează opacitatea limitelor. Poate de asemenea să reducă zgomotul din volum.

Scalare culori gamă completă Funcţie de transfer care utilizează un degrade de culoare Photoshop “curcubeu” complet.

Tonuri luminoase din gama înaltă Funcţie de transfer care utilizează culoarea alb pentru întreaga gamă de valori, opacitate zero pentru valorile mici din interval şi opacitate mare pentru valorile mari din interval.

Tonuri luminoase din gama joasă Funcţie de transfer care utilizează culoarea alb pentru întreaga gamă de valori, opacitate zero pentru valorile mari din interval şi opacitate mare pentru valorile mici din interval.

Proiecţie de intensitate maximă Afişează valorile maxime din volum, pentru o previzualizare rapidă a structurii volumului. Nu oferă indicii despre adâncime.

Scalare culori roşu-albastru Funcţie de transfer care utilizează un degrade de culoare roşu-albastru complet.

Izolinii subţiri Funcţie de transfer care utilizează culoare constantă, în timp ce componenta de opacitate este o funcţie cu mai multe vârfuri, pentru afişarea izovalorilor.

Radiografie Aproximează transportul radiaţiilor X printr-un mediu transparent pentru raze X. Acest efect este util pentru generarea unei imagini dintr-o tomografie computerizată care arată ca o radiografie a aceluiaşi obiect.

Scalare culori alb-negru Funcţie de transfer care utilizează o componentă color alb-negru.

4 (Opţional) Pentru a crea un mod de randare personalizat, faceţi clic pe Setări randare în panoul 3D pentru a deschide caseta de dialog Setări randare 3D. Selectaţi opţiunile din secţiunea Stiluri volum a dialogului. Consultaţi “Modificarea setărilor de randare pentru modelele 3D (Photoshop Extended)” la pagina 636.

Exportul cadrelor DICOM ca fişiere JPEG (Photoshop Extended)

1 Deschideţi un fişier DICOM şi setaţi opţiunile în caseta de dialog Import fişier DICOM (consultaţi “Deschiderea unui fişier DICOM (Photoshop Extended)” la pagina 641).

2 Selectaţi cadrele din caseta de dialog Import fişier DICOM: Ţineţi apăsată tasta Shift şi faceţi clic pentru a selecta cadre continue, Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pentru a selecta cadre disparate, sau faceţi clic pe Selectare globală pentru a selecta toate cadrele.

3 Introduceţi un prefix în caseta Prefix din zona Opţiuni export.

4 Faceţi clic pe Export prezentare (JPEG), selectaţi un dosar şi faceţi clic pe Selectare.

Fişierele JPEG sunt salvate în locaţia specificată, cu prefixul adăugat la numele fişierelor. Dacă selectaţi mai multe cadre, Photoshop adaugă succesiv numere la fiecare nume de fişier (de exemplu, DICOM Cadru1, DICOM Cadru2, DICOM Cadru3).

Metadatele DICOM (Photoshop Extended)

Puteţi vizualiza şi edita mai multe categorii de metadate DICOM din caseta de dialog Informaţii fişier Photoshop.

Date despre pacient Includ numele pacientului, ID-ul, sexul şi data naşterii.

Date despre studiu Includ ID-ul studiului, medicul referent, data şi ora studiului şi descrierea acestuia.

Date despre serie Includ numărul seriei, modalitatea, data şi ora seriei şi descrierea acesteia.

Date despre echipament Include instituţia şi producătorul echipamentului.

Date despre imagine Include sintaxa de transfer, interpretarea fotometrică, lăţimea şi înălţimea imaginii, biţii per pixel şi cadrele. (Aceste câmpuri nu sunt editabile.)

Consultaţi şi

“Despre metadate” la pagina 497

Deschiderea şi editarea fişierelor video DICOM

Animarea fişierelor DICOM (Photoshop Extended)

Pentru a anima feliile sau cadrele DICOM, selectaţi toate straturile DICOM şi selectaţi opţiunea Creare cadre din straturi din meniul panoului Animaţie (Cronologie).

După crearea cadrelor în panoul (Animaţie) Cronologie, puteţi salva fişierele DICOM ca filme QuickTime (schimbaţi fişierele DICOM în tonuri de gri la RGB, apoi randaţi-le video). Puteţi de asemenea să salvaţi cadrele ca fişiere GIF animate (selectaţi Fişier > Salvare pentru Web şi dispozitive).

Puteţi utiliza panoul Cronologie pentru a anima un volum 3D creat dintr-un fişier DICOM. Consultaţi “Crearea animaţiilor 3D (Photoshop Extended)” la pagina 635.

Consultaţi şi

“Exportul fişierelor video sau al secvenţelor de imagini” la pagina 605

“Crearea cadrelor animaţiei” la pagina 587

“Fluxul de lucru al animaţiilor cu cronologie (Photoshop Extended)” la pagina 594

Deschiderea şi editarea fişierelor video DICOM

Măsurarea (Photoshop Extended)

Despre măsurare (Photoshop Extended)

Utilizând caracteristica Măsurare din Photoshop Extended, puteţi măsura orice suprafaţă definită cu instrumentul Riglă sau cu un instrument de selectare, inclusiv suprafeţele neregulate, selectate cu instrumentele Lasou, Selectare rapidă sau Baghetă magică. Puteţi de asemenea să calculaţi înălţimea, lăţimea, suprafaţa şi perimetrul sau puteţi urmări măsurătorile unei imagini sau mai multor imagini. Datele măsurătorii sunt înregistrate în panoul Jurnal măsurare. Puteţi personaliza coloanele Jurnalului de măsurare, puteţi sorta datele în coloane şi puteţi exporta datele din jurnal într-un fişier text Unicode delimitat cu tabulatori.

Pentru un clip video referitor la măsurători, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0029_ro.

Scala de măsurare

Setarea unei scale de măsurare setează un număr specificat de pixeli în imagine egal cu un număr de unităţi din scală, cum ar fi inci, milimetri sau microni. Odată ce aţi creat o scală, puteţi măsura suprafeţe şi puteţi primi calcule şi rezultate ale jurnalului în unităţile de scală selectate. Puteţi crea mai multe presetări pentru scala de măsurare, chiar dacă nu puteţi utiliza decât câte o scală într-un document.

Reperele de scală

Puteţi plasa repere de scală pe o imagine pentru a afişa scala de măsurare. Reperele de scală pot fi afişate cu sau fără o legendă care indică unităţile scalei de măsurare.

Consultaţi şi

Clip video despre caracteristicile măsurării

Setarea scalei de măsurare (Photoshop Extended)

Utilizaţi instrumentul Riglă pentru a seta scala de măsurare pentru un document. Puteţi crea presetări pentru scala de măsurare pentru scalele de măsurare utilizate frecvent. Presetările sunt adăugate la submeniul Analiză > Setare scală de măsurare. Scala de măsurare curentă pentru un document este bifată în submeniu şi apare în panoul Informaţii.

***Notă:** Scala de măsurare este setată automată pentru fişierele DICOM. Consultaţi "Despre fişierele DICOM (Photoshop Extended)" la pagina 640.*

Selectaţi Analiză > Setare scală de măsurare > Prestabilită pentru a reveni la scala de măsurare prestabilită, 1 pixel = 1 pixel.

Setarea scalei de măsurare

1. Deschideţi un document.
2. Selectaţi Analiză > Setare scală de măsurare > Personalizată. Instrumentul Riglă este selectat automat. Trageţi instrumentul pentru a măsura distanţa în pixeli din imagine sau introduceţi o valoare în caseta de text Lungime în pixeli. Se revine la setarea curentă a instrumentului la închiderea casetei de dialog Scală de măsurare.
3. Introduceţi lungimea logică şi unităţile logice pe care doriţi să le setaţi egale cu lungimea în pixeli.

De exemplu, dacă lungimea în pixeli este 50 şi doriţi să setaţi o scală de 50 de pixeli per micron, introduceţi 1 pentru lungimea logică şi microni pentru unităţile logice.

4. Faceţi clic pe OK în caseta de dialog Scală de măsurare pentru a seta scala de măsurare a documentului.
5. Selectaţi Fişier > Salvare pentru a salva setarea curentă a scalei de măsurare cu documentul.

Pentru a afişa scala în panoul Informaţii, selectaţi Opţiuni panou din meniul panoului ▾≡ şi selectaţi Scală de măsurare în zona Informaţii stare.

Pentru a afişa scala de măsurare în partea de jos a ferestrei documentului, selectaţi Afişare > Scală de măsurare din meniul ferestrei documentului.

Crearea unei presetări pentru scala de măsurare

1. Deschideţi un document.
2. Selectaţi Analiză > Setare scală de măsurare > Personalizată.
3. Creaţi o scală de măsurare.
4. Faceţi clic pe Salvare presetare şi denumiţi presetarea.

5 Faceţi clic pe OK. Presetarea creată este adăugată la submeniul Analiză > Setare scală de măsurare.

Ştergerea unei presetări pentru scala de măsurare

1 Selectaţi Analiză > Setare scală de măsurare > Personalizată.

2 Selectaţi presetarea pe care doriţi să o ştergeţi.

3 Faceţi clic pe Ştergere presetare şi apoi pe OK.

Utilizarea reperelor de scală (Photoshop Extended)

Reperele scalei de măsurare afişează scala de măsurare utilizată în document. Setaţi scala de măsurare pentru un document înainte de a crea un reper de scală. Puteţi seta lungimea reperului în unităţi logice, puteţi include o legendă sub formă de text care indică lungimea şi puteţi seta culoarea reperului şi a legendei la alb sau negru.

Crearea unui reper de scală

1 Selectaţi Analiză > Plasare reper de scală.

2 În caseta de dialog Reper scală de măsurare, setaţi următoarele opţiuni:

Lungime Introduceţi o valoare pentru a seta lungimea reperului de scală. Lungimea reperului în pixeli depinde de scala de măsurare selectată curent pentru document.

Font Selectaţi fontul pentru textul afişat.

Dimensiune font Selectaţi dimensiunea fontului pentru textul afişat.

Afişare text Selectaţi această opţiune pentru a afişa lungimea şi unităţile logice pentru reperul de scală.

Poziţie text Afişează legenda deasupra sau dedesubtul reperului de scală.

Culoare Setează culoarea reperului de scală şi a legendei la alb sau negru.

3 Faceţi clic pe OK.

Reperul de scală este plasat în colţul din stânga jos al imaginii. Reperul adaugă un grup de straturi la document, conţinând un strat de text (dacă este bifată opţiunea Afişare text) şi un strat de grafică. Puteţi utiliza instrumentul Deplasare pentru a muta reperul de scală, sau instrumentul Text pentru a edita legenda sau a schimba dimensiunea, fontul sau culoarea textului.

Pentru un clip video pentru înţelegerea şi utilizarea caracteristicilor de măsurare, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0029_ro.

Adăugarea sau înlocuirea reperelor de scală

Puteţi plasa mai multe repere de scală într-un document şi puteţi înlocui reperele existente.

Notă: *Reperele de scală suplimentare sunt plasate în aceeaşi poziţie în imagine şi se pot suprapune, în funcţie de lungime. Pentru a vizualiza un reper subiacent, dezactivaţi stratul de reper de scală setat.*

1 Selectaţi Analiză > Plasare reper de scală.

2 Faceţi clic pe Înlăturare sau Păstrare.

3 Introduceţi setările pentru noul reper şi faceţi clic pe OK.

Ştergerea unui reper de scală

1 În panoul Straturi, selectaţi grupul de straturi Reper scală de măsurare pentru reperul de scală pe care doriţi să-l ştergeţi.

2 Faceţi clic dreapta pe grupul de straturi şi selectaţi Ştergere grup din meniul contextual, sau faceţi clic pe butonul Ştergere strat.

3 Faceţi clic pe Grup şi conţinut.

Efectuarea unei măsurări (Photoshop Extended)

Puteţi măsura utilizând instrumentele de selecţie Photoshop, instrumentul Riglă sau Număr. Selectaţi un instrument de măsurare care corespunde tipului de date pe care doriţi să-l înregistraţi în jurnalul de măsurare.

- Creaţi o suprafaţă de selecţie pentru a măsura valori cum ar fi înălţimea, lăţime, perimetrul, suprafaţa şi valorile de gri ale pixelilor. Puteţi măsura o selecţie sau mai multe selecţii.
- Desenaţi o linie cu instrumentul Riglă pentru a măsura distanţa liniară şi unghiul.
- Utilizaţi instrumentul Număr pentru a număra elementele din imagine şi a le înregistra numărul (consultaţi "Despre numărare (Photoshop Extended)" la pagina 651).

  Fiecare măsurare se ocupă de unul sau mai multe *puncte de date*. Punctele de date selectate stabilesc informaţiile înregistrate în jurnalul de măsurare. Punctele de date corespund cu tipul instrumentului cu care măsuraţi. Suprafaţa, perimetrul, înălţimea şi lăţimea sunt puncte de date pentru măsurarea selecţiilor. Lungimea şi unghiul sunt puncte de date disponibile pentru măsurătorile efectuate cu instrumentul Riglă. Puteţi crea şi salva seturi de puncte de date pentru tipurile particulare de măsurători, pentru a face fluxul de lucru mai rapid.

1 Deschideţi un document existent.

2 Selectaţi Analiză > Setare scală de măsurare şi selectaţi o presetare pentru scala de măsurare pentru document (consultaţi "Setarea scalei de măsurare (Photoshop Extended)" la pagina 645), sau selectaţi opţiunea Personalizat şi setaţi o scală de măsurare personalizată.

Măsurătorile sunt calculate şi înregistrate în jurnalul de măsurare utilizând unităţile pentru scală efective la momentul înregistrării măsurării. Dacă nu există nicio scală de măsurare, scala prestabilită este 1 pixel = 1 pixel.

3 (Opţional) Selectaţi Analiză > Selectare puncte de date şi efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Selectaţi Personalizat pentru a selecta punctele de date de măsurat.
- Selectaţi o presetare de punct de date existentă din submeniu.

Pentru un clip video pentru înţelegerea şi utilizarea caracteristicilor de măsurare, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0029_ro.

În caseta de dialog Selectare puncte de date, punctele de date sunt grupate în funcţie de instrumentul de măsurare care le poate măsura. Punctele de date comune sunt disponibile pentru toate instrumentele. Acestea adaugă informaţii utile la jurnalul de măsurare, cum ar fi numele fişierului măsurat, scala de măsurare şi data/ora măsurării.

În mod prestabilit sunt selectate toate punctele de date. Puteţi selecta un subset de puncte de date pentru un anumit tip de măsurare şi puteţi salva combinaţia ca presetare de punct de date.

***Notă:** Când măsuraţi cu un anumit instrument, numai punctele de date asociate cu acel instrument vor fi afişate în jurnal, chiar dacă sunt selectate alte puncte de date. De exemplu, dacă efectuaţi o măsurătoare cu instrumentul Riglă, numai punctele de date pentru instrumentul riglă sunt afişate în jurnalul de măsurare, împreună cu punctele de date comune selectate.*

4 Selectaţi o caracteristică a imaginii şi un instrument de selectare corespunzătoare punctelor de date selectate. Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Creaţi una sau mai multe selecţii în imagine.

- Selectaţi Analiză > Instrument Riglă, sau faceţi clic pe instrumentul Riglă din caseta cu instrumente, apoi utilizaţi instrumentul pentru a măsura lungimea unei suprafeţe din imagine.
- Selectaţi Analiză > Instrument Număr, sau faceţi clic pe instrumentul Număr din caseta cu instrumente, apoi număraţi elementele din imagine.

5 Selectaţi Fereastră > Jurnal măsurare pentru a deschide panoul Jurnal măsurare.

6 Selectaţi Analiză > Înregistrare măsurători, sau faceţi clic pe Înregistrare măsurători în panoul Jurnal măsurare.

***Notă:** Dacă punctele de date selectate curent nu corespund cu instrumentul de măsurare curent, vi se solicită să selectaţi puncte de date pentru acel instrument.*

Jurnalul de măsurare are coloane pentru fiecare punct de date selectat în caseta de dialog Puncte de date pentru măsurare. Fiecare măsurătoare efectuată introduce un nou rând de date în jurnalul de măsurare.

Dacă măsuraţi mai multe suprafeţe selectate din imagine, în jurnal este creat un rând de date care conţine date de sumarizare sau cumulate pentru toate suprafeţele selectate, urmat de câte un rând de date pentru fiecare suprafaţă selectată. Fiecare suprafaţă selectată este listată drept caracteristică separată în coloana Etichetă din jurnal şi are asignat un număr unic.

Puteţi repeta paşii 2 - 6 pentru o varietate de diferite selecţii în acelaşi document sau mai multe documente. Coloana Document din jurnalul de măsurare reflectă sursa datelor măsurătorii.

Punctele de date pentru măsurare

Unghi Unghiul de rotaţie (±0 - 180) al instrumentului Riglă.

Suprafaţă Suprafaţa selectată în pixeli pătraţi, sau în unităţile calibrate în funcţie de scala de măsurare curentă (cum ar fi milimetri pătraţi).

Circularitate 4pi(suprafaţă/perimetru^2). Valoarea 1,0 indică un cerc perfect. Pe măsură ce valoarea se apropie de 0,0, indică un poligon din ce în ce mai alungit. Este posibil ca valorile să nu fie valide pentru selecţii foarte mici.

Număr Variază în funcţie de instrumentul de măsură selectat. Instrumentul de selecţie: numărul de zone selectate discontinue din imagine. Instrumentul de numărare: numărul de elemente numărate din imagine. Instrumentul Riglă: numărul de linii de riglă vizibile (1 sau 2).

Data şi ora Aplică o ştampilă cu data/ora efectuării măsurătorii.

Document Identifică documentul (fişierul) măsurat.

Valoare gri Aceasta reprezintă o măsurare a luminozităţii, de la 0 la 255 (pentru imaginile pe 8 biţi), de la 0 la 32.768 (pentru imaginile pe 16 biţi), sau de la 0,0 la 10 (pentru imaginile pe 32 de biţi). Pentru toate măsurările corelate cu valoarea de gri, imaginea este convertită intern la tonuri de gri (echivalent cu selectarea opţiunii Imagine > Mod > Tonuri de gri), utilizând profilul prestabilit pentru tonuri de gri. Apoi sunt efectuate calculele solicitate (medie, mediană, minim, maxim) pentru fiecare caracteristică şi pentru sumar.

Înălţime Înălţimea selecţiei (y max - y min), în unităţi corespunzătoare scalei de măsurare curente.

Histogramă Generează date de histogramă pentru fiecare canal din imagine (trei pentru imaginile RGB, patru pentru CMYK ş.a.m.d.), înregistrând numărul de pixeli de la fiecare valoare de la 0 la 255 (valorile pe 16 biţi sau 32 de biţi sunt convertite la 8 biţi). Când exportaţi date din jurnalul de măsurare, datele histogramei numerice sunt exportate într-un fişier CSV (valori separate prin virgule). Fişierul este plasat în propriul său dosar, în aceeaşi locaţie în care este exportat şi fişierul text delimitat prin tab-uri al jurnalului de măsurare. Fişierele histogramă primesc un număr unic, începând de la 0 şi crescând cu câte 1 unitate. Pentru mai multe selecţii măsurate simultan, este generat un fişier histogramă pentru toată suprafaţa selectată, plus fişiere histogramă suplimentare pentru fiecare selecţie.

Densitate integrată Suma valorilor pixelilor din selecţie. Este echivalentă cu produsul dintre suprafaţă (în pixeli) şi valoarea de gri medie.

Etichetă Identifică şi numerotează automat fiecare măsurătoare ca Măsurătoare 1, Măsurătoare 2 ş.a.m.d. Pentru mai multe selecţii măsurate simultan, fiecărei selecţii îi sunt asignate o etichetă de caracteristică şi un număr suplimentare.

Lungime Distanţa liniară definită de instrumentul Riglă în imagine, în unităţi corespunzătoare scalei de măsurare curente.

Perimetru Perimetrul selecţiei. Pentru mai multe selecţii măsurate simultan, este generată o măsurătoare pentru perimetrul total al tuturor selecţiilor, plus măsurători suplimentare pentru fiecare selecţie.

Scală Scala de măsurare pentru documentul sursă (de exemplu 100 px = 3 mile).

Unităţi scală Unităţile logice ale scalei de măsurare.

Factor scală Numărul de pixeli asignaţi unităţii scalei.

Sursă Sursa măsurătorii: instrumentul Riglă, instrumentul Număr sau selecţie.

Lăţime Lăţimea selecţiei (x max - x min), în unităţi corespunzătoare scalei de măsurare curente.

Crearea unei presetări pentru un punct de date

1. Selectaţi Analiză > Selectare puncte de date > Personalizat.
2. Selectaţi punctele de date de inclus în presetare.
3. Faceţi clic pe Salvare presetare şi denumiţi presetarea.
4. Faceţi clic pe OK. Presetarea este salvată şi este acum disponibilă din submeniul Analiză > Selectare puncte de date.

Editarea unei presetări pentru un punct de date

1. Selectaţi Analiză > Selectare puncte de date > Personalizat.
2. Selectaţi presetarea pe care doriţi să o editaţi din meniul Presetare.
3. Selectaţi sau deselectaţi puncte de date. Numele presetării este modificat la Personalizat.
4. Faceţi clic pe Salvare presetare. Introduceţi numele presetării originale pentru a înlocui presetarea existentă, sau un nume nou pentru a crea o nouă presetare.

Ştergerea unei presetări pentru un punct de date

1. Selectaţi Analiză > Selectare puncte de date > Personalizat.
2. Selectaţi presetarea pe care doriţi să o ştergeţi din meniul Presetare.
3. Faceţi clic pe Ştergere presetare, apoi pe Da pentru a confirma ştergerea.
4. Faceţi clic pe OK.

Utilizarea jurnalului de măsurare (Photoshop Extended)

Când măsuraţi un obiect, panoul Jurnal măsurare înregistrează datele măsurării. Fiecare rând din jurnal reprezintă un set de măsurători; coloanele reprezintă punctele de date dintr-un set de măsurare.

Când măsuraţi un obiect, în jurnalul de măsurare este afişat un rând nou. Puteţi reordona coloanele din jurnal, puteţi sorta datele din coloane, puteţi şterge rânduri sau coloane şi puteţi exporta date din jurnal într-un fişier text cu valori delimitate prin virgulă.

Pentru un clip video pentru înţelegerea şi utilizarea caracteristicilor de măsurare, vizitaţi www.adobe.com/go/vid0029_ro.

Afişarea jurnalului de măsurare

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Analiză > Înregistrare măsurători.
- Selectaţi Fereastră > Jurnal măsurare.

Selectarea rândurilor din jurnal

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe un rând din jurnal pentru a-l selecta.
- Pentru a selecta mai multe rânduri adiacente, faceţi clic pe primul rând şi trageţi cursorul peste rândurile adiacente, sau faceţi clic pe primul rând şi apoi Shift-clic pe ultimul rând.
- Pentru a selecta rânduri disparate, faceţi clic pe primul rând şi apoi Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac) pe rândurile suplimentare.
- Pentru a selecta toate rândurile, faceţi clic pe Selectare globală.
- Pentru a deselecta toate rândurile, faceţi clic pe Fără selectare.

Selectarea coloanelor din jurnal

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe un antet de coloană.
- Pentru a selecta coloane adiacente, faceţi clic pe un antet de coloană şi trageţi cursorul pentru coloanele adiacente, sau faceţi clic pe antetul primei coloane şi apoi Shift-clic pe antetul ultimei coloane.
- Pentru a selecta coloane disparate, faceţi clic pe antetul primei coloane şi apoi Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac) pe anteturile coloanelor suplimentare.

Reordornarea, redimensionarea sau sortarea coloanelor din jurnal

❖ Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Trageţi coloanele selectate pentru a le reordona în jurnal. Poziţia coloanei este indicată de o linie neagră dublă.
- Pentru a redimensiona o coloană, faceţi clic pe antetul coloanei şi apoi trageţi separatorul.
- Pentru a sorta datele dintr-o coloană, faceţi clic pe antetul coloanei pentru a modifica ordinea de sortare sau faceţi clic dreapta pe antet şi selectaţi Sortare ascendentă sau Sortare descendentă. (Rândurile nu pot fi reordonate manual.)

Ştergerea rândurilor sau coloanelor din jurnal

1 Selectaţi unul sau mai multe rânduri sau coloane din jurnal.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Ştergere din meniul Opţiuni jurnal măsurare.
- Faceţi clic pe pictograma Ştergere din partea superioară a panoului.
- Faceţi clic dreapta într-un rând sau un antet de coloană, apoi selectaţi Ştergere din meniul pop-up.

Exportul datelor din jurnalul de măsurare

Puteţi exporta date din jurnalul de măsurare într-un fişier text cu valorile delimitate prin virgulă. Puteţi deschide fişierul text într-o aplicaţie cu foi de calcul şi puteţi efectua calcule statistice sau analitice din datele măsurătorilor.

1 Selectaţi unul sau mai multe rânduri de date din jurnal.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Export din meniul Opţiuni jurnal măsurare.
- Faceţi clic pe pictograma Export din partea superioară a panoului.
- Faceţi clic dreapta pe un rând, apoi selectaţi Export din meniul pop-up.

3 Introduceţi un nume de fişier şi o locaţie şi faceţi clic pe Salvare.

Măsurătorile sunt exportate într-un fişier text UTF8 cu valori delimitate prin virgulă.

Numărarea obiectelor dintr-o imagine (Photoshop Extended)

Despre numărare (Photoshop Extended)

Puteţi utiliza instrumentul Număr pentru a număra obiectele dintr-o imagine. Pentru a număra obiectele manual, faceţi clic pe imagine cu instrumentul Număr şi aplicaţia Photoshop ţine evidenţa numărului de clicuri. Numărul este afişat pe element şi în bara de opţiuni a instrumentului Număr. Numerele sunt salvate când salvaţi un fişier.

Photoshop poate să numere şi automat mai multe zone selectate din imagine şi poate înregistra rezultatele în panoul Jurnal măsurare.

Consultaţi şi

"Efectuarea unei măsurări (Photoshop Extended)" la pagina 647

Numărarea manuală a elementelor dintr-o imagine (Photoshop Extended)

1 Selectaţi instrumentul Contor (aflat în spatele instrumentului Pipetă în panoul Instrumente).

2 Selectaţi opţiunile instrumentului Contor.

Grup contor Când adăugaţi numere la imagine este creat automat un grup contor prestabilit. Puteţi mai multe grupuri contor, fiecare cu propriul său nume, dimensiune de reper şi etichetă şi culoare. Când adăugaţi numere la imagine, grupul contor selectat curent este incrementat. Faceţi clic pe pictograma Ochi pentru a afişa sau ascunde un grup contor. Faceţi clic pe pictograma Dosar pentru a crea un grup contor, sau pe pictograma Ştergere pentru a şterge un grup contor. Selectaţi Redenumire din meniul Grup contor pentru a redenumi un grup contor.

Culoare Pentru a seta culoarea pentru grupul de repere, faceţi clic pe instrumentul Alegere culoare.

Dimensiune reper Introduceţi o valoare de la 1 la 10 sau utilizaţi glisorul mic pentru a modifica valoarea.

Dimensiune etichetă Introduceţi o valoare de la 8 la 72 sau utilizaţi glisorul mic pentru a modifica valoarea.

3 Faceţi clic în imagine pentru a adăuga un reper şi o etichetă pentru contor:

- Pentru a muta un reper de contor, treceţi cu cursorul peste reper sau număr până când cursorul se schimbă în săgeţi de direcţie, apoi trageţi. (Faceţi Shift-clic pentru a constrânge orizontal sau vertical deplasarea.)
- Faceţi Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pentru a elimina un reper. Numărul total este actualizat.

- Faceţi clic pe Ştergere în bara de opţiuni pentru a reseta la 0 contorul pentru grupul contor selectat.

***Notă:** Numerele înregistrate deja în jurnalul de măsurare nu sunt modificate prin golirea numerelor din imagine.*

4 (Opţional) Pentru a modifica grupurile contor, selectaţi un alt grup din meniul Grup contor sau faceţi clic pe pictograma Dosar pentru a crea un grup contor. Clicurile consecutive actualizează grupul contor selectat curent.

5 (Opţional) Pentru a afişa sau a ascunde numerele:

- Selectaţi Vizualizare > Afişare > Număr.
- Selectaţi Vizualizare > Bonusuri, Vizualizare > Afişare > Toate sau Vizualizare > Afişare > Fără.

6 (Opţional) Selectaţi Analiză > Înregistrare măsurători sau faceţi clic pe Înregistrare măsurători în panoul Jurnal măsurare pentru a înregistra numărul în jurnalul de măsurare.

***Notă:** Pentru a înregistra un număr în jurnalul de măsurare, trebuie să selectaţi Număr ca punct de date pentru măsurare. Selectaţi Analiză > Selectare puncte de date > Personalizat şi selectaţi punctul de date Număr din zona instrumentului Număr.*

7 (Opţional) Selectaţi Fişier > Salvare pentru a salva toate numerele şi grupurile contor adăugate la imagine.

Numărarea automată utilizând o selecţie (Photoshop Extended)

Utilizaţi caracteristica de numărare automată a aplicaţiei Photoshop pentru a număra mai multe zone selectate dintr-o imagine. Definiţi zonele de selecţie utilizând instrumentul Baghetă magică sau comanda Gamă culoare.

1 Selectaţi instrumentul Baghetă magică sau Selectare > Gamă culoare.

2 Creaţi o selecţie care include obiectele din imagine pe care doriţi să le număraţi. Pentru rezultate optime, utilizaţi o imagine în care obiectele au un contrast bun faţă de fundal.

- Dacă utilizaţi instrumentul Baghetă magică, creşteţi sau descreşteţi valoarea opţiunii Toleranţă pentru a optimiza selectarea obiectelor pe care doriţi să le număraţi din imagine. Deselectaţi opţiunile Antialias şi Adiacent.
- Pentru Gamă culoare, setaţi opţiunile Dispersie şi Culori selectate pentru reglarea fină a suprafeţelor de imagine selectate (consultaţi “Selectarea unei game de culoare” la pagina 272).

3 Selectaţi Analiză > Selectare puncte de date > Personalizat.

4 În zona Selecţii, selectaţi punctul de date Număr şi faceţi clic pe OK.

5 Selectaţi Fereastră > Jurnal măsurare.

6 Selectaţi Analiză > Înregistrare măsurători sau faceţi clic pe Înregistrare măsurători în Jurnal măsurare. (Dacă această opţiune nu este disponibilă, selectaţi alt instrument, cu excepţia instrumentului Contor.)

Photoshop numără zonele selectate şi introduce numere în coloana Număr din jurnalul de măsurare.

Consultaţi şi

“Selectarea cu instrumentul Baghetă magică” la pagina 271

Photoshop şi MATLAB (Photoshop Extended)

Despre Photoshop şi MATLAB (Photoshop Extended)

MATLAB este un limbaj de calcul tehnic de nivel înalt şi un mediu interactiv pentru dezvoltarea algoritmilor, vizualizarea datelor şi calculul numeric. Cu Photoshop Extended puteţi vizualiza imagini MATLAB, puteţi procesa rezultatele în Photoshop şi puteţi combina comenzi MATLAB cu caracteristici de editare a imaginilor din Photoshop.

Odată ce v-aţi conectat la Photoshop din MATLAB, introduceţi comenzi în prompt-ul de comandă MATLAB pentru a efectua operaţii în Photoshop. Puteţi rula algoritmi MATLAB şi puteţi vizualiza rezultatele în imaginea din Photoshop.

***Notă:** Comunicarea dintre Photoshop şi MATLAB utilizează interfaţa JavaScript din Photoshop şi interfaţa bibliotecii MATLAB.*

Configurarea Photoshop şi MATLAB (Photoshop Extended)

Instalaţi Photoshop şi MATLAB pe calculator. Odată ce aţi instalat Photoshop Extended şi MATLAB, trebuie să verificaţi integrarea MATLAB.

Verificarea integrării MATLAB

1. Porniţi Photoshop Extended şi apoi MATLAB.
2. Din MATLAB, adăugaţi calea Photoshop/MATLAB, inclusiv subdosarele.
3. În prompt-ul MATLAB, deschideţi dosarul MATLAB, localizaţi şi deschideţi dosarul Tests (Teste), apoi introduceţi **testall**.
4. Photoshop şi MATLAB rulează o serie de teste pentru a asigura integrarea între cele două programe şi afişează un raport sumar.

(Opţional) Setarea accesului la Photoshop din MATLAB

Puteţi configura o cale către Photoshop Extended pentru a permite accesul direct la comenzile Photoshop din MATLAB.

1. Din MATLAB, selectaţi Fişier > Setare cale.
2. Faceţi clic pe Adăugare dosar şi selectaţi dosarul MATLAB în care este instalat Photoshop Extended.
3. Faceţi clic pe Salvare şi apoi pe Închidere.
4. Din meniul MATLAB, selectaţi Fişier > Preferinţe.
5. În caseta de dialog Preferinţe, faceţi clic pe arborele General (stânga sus).
6. Faceţi clic pe butonul Actualizare cache cale casetă instrumente.
7. Faceţi clic pe Aplicare şi apoi pe OK.

Conectaţi-vă la/deconectaţi-vă de la Photoshop din MATLAB (Photoshop Extended)

❖ În MATLAB, efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a lansa sau a vă conecta la Photoshop, tastaţi **pslaunch**, apoi apăsaţi Enter (Windows) sau Return (Mac OS).

- Pentru a vă deconecta de la Photoshop şi a părăsi aplicaţia, tastaţi **psquit**, apoi apăsaţi Enter (Windows) sau Return (Mac OS).

Utilizarea asistenţei şi noţiuni introductive (Photoshop Extended)

Sistemul de asistenţă MATLAB include exemple ale unui flux de lucru MATLAB/Photoshop.

1 Selectaţi Asistenţă > Asistenţă pentru toată familia de produse.

Se va afişa o casetă de instrumente Photoshop cu elemente de submeniu, inclusiv Exemple pentru noţiuni introductive. Dacă nu este afişată caseta de instrumente Photoshop, încercaţi următorii paşi.

2 Faceţi clic pe butonul Start.

3 Selectaţi Instrumente desktop > Vizualizare fişiere sursă.

4 Faceţi clic pe butonul Reîmprospătare star, apoi pe Închidere, apoi reîncercaţi meniul Asistenţă.

Comenzile MATLAB (Photoshop Extended)

Introducerea de comenzi în linia de comandă MATLAB vă permite să vă conectaţi la şi să vă deconectaţi de la Photoshop, precum şi să generaţi pixeli care pot fi văzuţi într-un document Photoshop.

Pentru o listă a tuturor comenzilor MATLAB Photoshop, parcurgeţi fişierul psfunctionscat.html, disponibil în dosarul MATLAB din directorul în care aţi instalat aplicaţia Photoshop. Introduceţi **help** (numele comenzii) în prompt-ul de comandă MATLAB pentru o descriere mai detaliată a fiecărei comenzi, inclusiv sintaxa, argumentele şi exemplele.

***Notă:** Toate comenzile MATLAB sunt acceptate pentru caracterele japoneze. MATLAB pentru Windows acceptă o interfaţă de utilizator în limba japoneză pe sistemele Windows XP în limba japoneză. MATLAB pentru Mac OS acceptă numai engleza (US) pe sistemele Mac OS în limba japoneză. Pentru mai multe informaţii, contactaţi The MathWorks, Inc.*

Crearea unui document în MATLAB (Photoshop Extended)

1 În MATLAB, introduceţi **psnewdoc**.

2 Pentru a specifica atributele noului document, introduceţi una dintre următoarele:

- Pentru a crea un document utilizând valorile prestabilite, introduceţi `psnewdoc()`. Pentru informaţii privind valorile prestabilite, vezi mai jos.
- Pentru a crea un document cu lăţime şi înălţime specificate, introduceţi `psnewdoc(W,H)`. Valorile W şi H utilizează unităţile curente setate în opţiunea Unităţi şi rigle din caseta de dialog Preferinţe Photoshop. Celelalte atribute ale documentului sunt setate la valorile prestabilite.

***Notă:** Introduceţi "undefined" ca şir pentru a omite argumente de intrare. Dimensiunea prestabilită pentru un document nou este 504 x 360 pixeli.*

- Pentru a crea un document şi a specifica atributele, introduceţi `psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P)`. Pentru informaţii despre atributele noului document, vezi mai jos.

Acesta este un exemplu de cod pentru crearea unui document şi specificarea tuturor atributelor în MATLAB:

```
psnewdoc(10, 10, 72, 'hi', 'cmyk', 'transparent', 2.5, 16, 'U.S. Web Coated (SWOP) v2')
```

Atributele şi valorile prestabilite ale noului document

Dacă introduceţi `psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P)`, veţi crea un document cu valori pentru următoarele atribute:

W Specifică lăţimea documentului, utilizând unităţile curente din opţiunea Unităţi şi rigle din caseta de dialog Preferinţe Photoshop. Lăţimea prestabilită este 504 pixeli.

H Specifică înălţimea documentului, utilizând unităţile curente din opţiunea Unităţi şi rigle din caseta de dialog Preferinţe Photoshop. Înălţimea prestabilită este 360.

R Specifică rezoluţia. Valoarea prestabilită este 72 ppi.

N Specifică numele documentului. Valoarea prestabilită este Untitled-X, unde X este indicele pentru documente noi.

M Specifică modul de culoare: RGB, CMYK, Lab, Bitmap, sau Tonuri de gri. Valoarea prestabilită este RGB.

F Specifică tot conţinutul de fundal al documentului nou: Alb, Culoare fundal sau Transparent. Valoarea prestabilită este Alb.

A Specifică raportul aspectului pixelilor. Valoarea prestabilită este 1,0 (pătrat).

B Specifică adâncimea în biţi: 1, 8, 16 sau 32. Valoarea prestabilită este 8.

P Specifică profilul de culoare. Valoarea prestabilită este spaţiul de culoare de lucru pentru modul de culoare specificat. Spaţiile de lucru sunt specificate în caseta de dialog Setări culoare Photoshop.

Stivele de imagini (Photoshop Extended)

Despre stivele de imagini (Photoshop Extended)

O stivă de imagini combină un grup de imagini cu un cadru de referinţă similar, dar cu diferenţe în ceea ce priveşte calitatea sau conţinutul în cadrul setului. Odată combinate într-o stivă, puteţi procesa imaginile multiple pentru a produce o vizualizare compozită care elimină conţinutul sau zgomotul nedorite.

Puteţi utiliza stivele de imagini pentru a îmbunătăţi imaginile în mai multe moduri:

- Pentru a reduce zgomotul imaginilor şi deformarea în imaginile criminalistice, medicale sau astrofotografice.
- Pentru a elimina obiectele nedorite sau accidentale dintr-o serie de fotografii staţionare sau o serie de cadre video. De exemplu, dacă doriţi să eliminaţi o persoană care trece prin cadru sau o maşină care trece prin faţa subiectului principal.

Stivele de imagini sunt stocate ca obiecte inteligente. Opţiunile de procesare pe care le puteţi aplica stivei se numesc moduri pentru stivă. Aplicarea unui mod pentru stivă la o stivă de imagini este o editare nedistructivă. Puteţi schimba modurile pentru stivă pentru a produce diferite efecte; informaţiile originale despre imaginile din stivă rămân nemodificate. Pentru a păstra modificările după ce aţi aplicat modul pentru stivă, salvaţi rezultatul ca imagine nouă, sau rasterizaţi obiectul inteligent. Puteţi crea o stivă de imagini manual sau utilizând un script.

Crearea unei stive de imagini (Photoshop Extended)

Pentru rezultate optime, imaginile conţinute într-o stivă de imagini trebuie să aibă aceleaşi dimensiuni şi conţinut similar, cum ar fi un set de imagini luate dintr-un punct de observare fix, sau o serie de cadre dintr-o cameră video staţionară. Conţinutul imaginilor trebuie să fie suficient de asemănător pentru a vă permite să le înregistraţi sau să le aliniaţi cu alte imagini din set.

1. Combinaţi imaginile separate într-o singură imagine cu mai multe straturi. Consultaţi “Duplicarea straturilor” la pagina 303.

***Notă:** O stivă de imagini trebuie să conţină cel puţin două straturi.*

Puteţi de asemenea să combinaţi imagini utilizând un script (Fişier > Scripturi > Încărcare fişiere în stivă).

2. Selectaţi Selectare > Toate straturile.

***Notă:** Pentru a marca stratul de fundal ca selectabil cu comanda Toate straturile, trebuie mai întâi să-l convertiţi într-un strat obişnuit.*

3 Selectaţi Editare > Aliniere automată straturi şi selectaţi Auto ca opţiune de aliniere. Dacă Auto nu creează o înregistrare bună a straturilor, încercaţi opţiunea Repoziţionare.

4 Selectaţi Strat > Obiecte inteligente > Conversie la obiect inteligent.

5 Selectaţi Strat > Obiecte inteligente > Mod stivă şi selectaţi un mod pentru stivă din submeniu.

- Pentru reducerea zgomotului, utilizaţi plugin-urile Medie sau Median.
- Pentru eliminarea obiectelor din imagine, utilizaţi plugin-ul Median.

Rezultatul este o imagine compozită cu aceeaşi dimensiune ca şi stiva de imagini originală. Poate fi necesară experimentarea cu mai multe plugin-uri pentru a obţine cea mai reuşită îmbunătăţire pentru o anumită imagine.

Pentru a schimba efectul de randare, selectaţi un alt mod pentru stivă din submeniu. Randarea stivei nu este cumulativă — fiecare efect al randării operează asupra datelor de imagine originale din stivă şi înlocuieşte efectele anterioare.

Modurile pentru stivă

Modurile pentru stivă operează numai pe un canal şi numai pe pixelii netransparenţi. De exemplu, modul Maxim returnează valorile maxime pentru canalul roşu, verde şi albastru pentru o secţiune transversală prin pixel şi fuzionează aceste valori într-o valoare compozită de pixel din imaginea randată.

Nume plug-in de randare	**Rezultat**	**Comentarii**
Entropie	entropia = - suma((probabilitatea valorii) * log2(probabilitatea valorii)) Probabilitatea valorii = (numărul de apariţii ale valorii) / (numărul total de pixeli netransparenţi)	Entropia binară (sau entropia de ordin zero) defineşte o limită inferioară a numărului de biţi necesar pentru codarea fără pierderi a informaţiilor dintr-un set.
Exces	exces = (sumă((valoare - medie)^4) pentru pixelii netransparenţi) / ((numărul de pixeli netransparenţi - 1) * (abaterea standard)^4).	O măsură a aplatizării sau neregularităţii comparate cu o distribuţie normală. Excesul pentru o distribuţie normală standard este 3,0. Un exces mai mare decât 3 indică o distribuţie neregulată, iar un exces mai mic decât 3 indică o distribuţie aplatizează (prin comparaţie cu o distribuţie normală).
Maxim	Valorile maxime de canal pentru toţi pixelii netransparenţi	
Medie	Valorile medii de canal pentru toţi pixelii netransparenţi	Eficient pentru reducerea zgomotului
Median	Valorile mediane de canal pentru toţi pixelii netransparenţi	Eficient pentru reducerea zgomotului şi eliminarea conţinutului nedorit din imagine
Minim	Valorile minime de canal pentru toţi pixelii netransparenţi	
Interval	Valorile maximă minus minimă pentru pixelii netransparenţi	
Grad de înclinare	gradul de înclinare = (sumă((valoare - medie)^3) pentru pixelii netransparenţi) / ((numărul de pixeli netransparenţi - 1) * (abaterea standard)^3).	Gradul de înclinare este o măsură a simetriei sau asimetriei faţă de media statistică

Nume plug-in de randare	Rezultat	Comentarii
Abatere standard	abatere standard = rădăcină pătrată(varianţă)	
Însumare	Suma valorilor de canal pentru toţi pixelii netransparenţi	
Varianţa	varianţa = (sumă((valoare - medie)^2) pentru pixelii netransparenţi) / ((numărul de pixeli netransparenţi - 1)	

Eliminarea randării stivei

❖ Selectaţi Straturi > Obiecte inteligente > Mod stivă > Fără pentru a elimina toate randările dintr-o stivă de imagini şi a o converti înapoi la un obiect inteligent obişnuit.

Editarea unei stive de imagini

Deoarece o stivă de imagini este un obiect inteligent, puteţi edita în orice moment imaginile originale care creează straturile din stivă.

❖ Selectaţi Strat > Obiecte inteligente > Editare conţinut, sau faceţi dublu clic pe miniatura stratului. După ce aţi salvat obiectul inteligent editat, stiva este randată automat cu ultima opţiune de randare aplicată.

Conversia unei stive de imagini

Pentru a păstra efectele randării asupra unei stive de imagini, convertiţi obiectul inteligent la un strat obişnuit. (Puteţi copia obiectul inteligent înainte de a-l converti, în caz că doriţi să randaţi din nou stiva de imagini ulterior.)

❖ Selectaţi Strat > Obiecte inteligente > Rasterizare.

Utilizarea unui script pentru a crea o stivă de imagini (Photoshop Extended)

Puteţi utiliza scriptul Statistică pentru a automatiza crearea şi randarea unei stive de imagini.

1 Selectaţi Fişier > Scripturi > Statistică.

2 Selectaţi un mod pentru stivă din meniul Selectare mod stivă.

3 Aplicaţi modul pentru stivă la fişierele deschise curent sau deplasaţi-vă pentru a selecta un dosar sau fişiere individuale.

Fişierele selectate sunt listate în caseta de dialog.

4 Dacă doriţi, selectaţi Încercare de aliniere automată a imaginilor sursă (echivalentă cu alegerea opţiunii Editare > Aliniere automată straturi). Faceţi clic pe OK.

Photoshop combină mai multe imagini într-o singură imagine cu mai multe straturi, converteşte straturile într-un obiect inteligent şi aplică modul de stivuire selectat.

Capitolul 20: Automatizarea sarcinilor

Automatizarea sarcinilor poate economisi timp şi asigura rezultate consecvente pentru multe tipuri de operații. Photoshop oferă o varietate de moduri de automatizare a sarcinilor - utilizând acțiuni, droplet-uri, comanda Set, scripting, şabloane, variabile şi seturi de date.

Automatizarea cu acțiuni

Despre acțiuni

O *acțiune* reprezintă o serie de sarcini pe care le efectuați pentru un fişier sau un lot de fişiere - comenzi din meniuri, opțiuni din panouri, acțiuni cu instrumente ş.a.m.d. De exemplu, puteți să creați o acțiune care modifică dimensiunea unei imagini, aplică un efect asupra imaginii şi apoi salvează fişierul în formatul dorit.

Acțiunile pot să includă paşi care vă permit să efectuați sarcini care nu pot fi înregistrate (de exemplu, utilizând un instrument de pictare). De asemenea, acțiunile pot să includă controale modale, care vă permit să introduceți valori într-o casetă de dialog în timpul redării unei acțiuni.

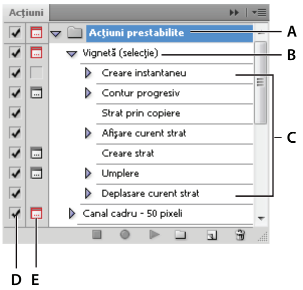
În Photoshop, acțiunile reprezintă baza pentru *dropleturi*, care sunt aplicații mici care procesează automat toate fişierele trase peste pictograma aferentă.

Photoshop şi Illustrator sunt livrate cu acțiuni predefinite instalate, care vă ajută să efectuați sarcini obişnuite. Puteți să utilizați aceste acțiuni ca atare, să le personalizați pentru a răspunde nevoilor dvs. sau să creați acțiuni noi. Acțiunile sunt stocate în seturi, pentru a vă ajuta să le organizați.

Puteți să înregistrați, să editați, să personalizați şi să procesați pe loturi acțiunile şi puteți să gestionați grupuri de acțiuni lucrând cu seturile de acțiuni.

Prezentare generală a panoului Acțiuni

Utilizați panoul Acțiuni (Fereastră > Acțiuni) pentru a înregistra, reda, edita şi şterge acțiuni individuale. De asemenea, acest panou vă permite să salvați şi încărcați fişierele de acțiuni.



Panoul Acțiuni din Photoshop
A. *Set de acțiuni* ***B.*** *Acțiune* ***C.*** *Comenzi înregistrate* ***D.*** *Comandă inclusă* ***E.*** *Control modal (se activează sau se dezactivează)*

Expandarea şi restrângerea seturilor, acțiunilor şi comenzilor

❖ Faceți clic pe triunghiul din partea stângă a setului, acțiunii sau comenzii din panoul Acțiuni. Faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe triunghi pentru a expanda sau a restrânge toate acțiunile dintr-un set sau toate comenzile dintr-o acțiune.

Vizualizarea acțiunilor numai după nume

- Selectați Mod buton din meniul panoului Acțiuni. Selectați din nou Mod buton pentru a reveni la modul Listă.

***Notă:** Nu puteți vizualiza comenzi individuale sau seturi în modul Buton.*

Selectarea acțiunilor din panoul Acțiuni

- Faceți clic pe numele unei acțiuni. Faceți Shift-clic pe numele de acțiuni pentru a selecta mai multe acțiuni adiacente şi faceți Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pe numele de acțiuni pentru a selecta mai multe acțiuni neînvecinate.

Redarea unei acțiuni pentru un fişier

Redarea unei acțiuni execută comenzile înregistrate ale acțiunii în documentul activ. (Unele acțiuni necesită efectuarea unei selecții înainte de redare; altele pot fi executate pe un fişier întreg). Puteți să excludeți anumite comenzi dintr-o acțiune sau să redați doar o singură comandă. Dacă acțiunea include un control modal, puteți să specificați valori într-o casetă de dialog sau să utilizați un instrument modal când acțiunea se întrerupe.

***Notă:** În modul Buton, dacă faceți clic pe un buton se execută întreaga acțiune - deşi comenzile excluse anterior nu sunt executate.*

1 Dacă este necesar, selectați obiectele asupra cărora se va reda acțiunea sau deschideți un fişier.

2 Efectuați una din următoarele acțiuni:

- (Illustrator) Pentru a reda un set de acțiuni, selectați numele setului şi faceți clic pe butonul Redare ▶ din panoul Acțiuni sau selectați Redare din meniul panoului.
- Pentru a reda o întreagă acțiune individuală, selectați numele acțiunii şi faceți clic pe butonul Redare din panoul Acțiuni sau selectați Redare din meniul panoului.
- Dacă ați atribuit o combinație de taste acțiunii, apăsați combinația respectivă pentru a reda acțiunea automat.
- Pentru a reda doar o parte dintr-o acțiune, selectați comanda din care doriți să porniți redarea şi faceți clic pe butonul Redare din panoul Acțiuni sau selectați Redare din meniul panoului.
- Pentru a reda o singură comandă, selectați comanda, apoi faceți Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pe butonul Redare din panoul Acțiuni. De asemenea, puteți să apăsați Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) şi să faceți dublu clic pe comandă.

În Photoshop, pentru a revoca o acțiune, realizați un instantaneu în panoul Istoric înainte de a reda o acțiune, apoi selectați instantaneul pentru a revoca acțiunea.

Specificarea vitezei de redare

Puteți ajusta viteza de redare a unei acțiuni sau puteți întrerupe acțiunea pentru a o depana.

1 Selectați Opțiuni redare din meniul panoului Acțiuni.

2 Specificați o viteză şi faceți clic pe OK:

Accelerată Redă acțiunea la viteză normală (prestabilită).

***Notă:** Când redați o acțiune la viteză accelerată, este posibil ca ecranul să nu se actualizeze pe măsură ce se execută acțiunea - fişierele pot fi deschise, modificate, salvate şi închise fără să apară pe ecran, permițând astfel execuția mai rapidă a acțiunii. Dacă doriți să executați fişierele pe ecran pe măsură ce acțiunea se execută, specificați în schimb viteza Pas cu pas.*

Pas cu pas Finalizează fiecare comandă şi redesenează imaginea înainte de a trece la următoarea comandă din acțiune.

Pauză pentru __ secunde Specifică perioada de timp în care aplicația trebuie să se întrerupă între execuțiile comenzilor din acțiune.

Gestionarea acțiunilor

Gestionați acțiunile din panoul Acțiuni pentru a le păstra organizate şi faceți disponibile numai acțiunile de care aveți nevoie pentru un proiect. Puteți rearanja, duplica, şterge, redenumi şi modifica opțiunile pentru acțiuni din panoul Acțiuni.

Rearanjarea acțiunilor din panoul Acțiuni

❖ În panoul Acțiuni, trageți acțiunea în noua poziție, înainte sau după o altă acțiune. Când linia evidențiată apare în poziția dorită, eliberați butonul mouse-ului.

Duplicarea acțiunilor, comenzilor sau seturilor

❖ Efectuați una din următoarele acțiuni:

- În timp ce mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS), trageți acțiunea sau comanda în noua poziție din panoul Acțiuni. Când linia evidențiată apare în poziția dorită, eliberați butonul mouse-ului.
- Selectați o acțiune sau o comandă. Apoi selectați Duplicare din meniul panoului Acțiuni.
- Trageți o acțiune sau o comandă deasupra butonului Creare acțiune nouă din partea de jos a panoului Acțiuni.

Puteți să duplicați seturi utilizând oricare dintre aceste metode.

Ştergerea acțiunilor, comenzilor sau seturilor

1 În panoul Acțiuni, selectați acțiunea, comanda sau setul.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe pictograma Ştergere 🗑 din panoul Acțiuni. Faceți clic pe OK pentru a finaliza ştergerea.
- Faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe pictograma Ştergere pentru a şterge selecția fără a afişa o casetă de dialog de confirmare.
- Trageți selecția deasupra pictogramei Ştergere din panoul Acțiuni, pentru a efectua ştergerea fără afişarea unei casete de dialog de confirmare.
- Selectați Ştergere din meniul panoului Acțiuni.

Ştergerea tuturor acțiunilor din panoul Acțiuni

❖ Faceți clic pe Ştergere globală acțiuni (Photoshop) sau Ştergere acțiuni (Illustrator) din meniul panoului Acțiuni.

Chiar şi după ştergerea tuturor acțiunilor, panoul Acțiuni poate fi restabilit la setul implicit de acțiuni.

Redenumirea unei acțiuni sau modificarea opțiunilor

1 Selectați acțiunea şi selectați Opțiuni acțiune din meniul panoului Acțiuni.

2 Introduceți un nume nou pentru acțiune sau modificați opțiunile pentru setul acesteia, combinația de taste funcționale sau culoarea butonului.

3 Faceți clic pe OK.

Caseta de dialog Opțiuni acțiune se deschide şi dacă faceți dublu clic pe numele acțiunii în panoul Acțiuni din Illustrator. În Photoshop, puteți să faceți dublu clic pe o acțiune din panoul Acțiuni şi să introduceți un nume nou direct în panoul Acțiuni.

Gestionarea seturilor de acțiuni

Puteți să creați și să organizați seturi de acțiuni corelate cu sarcini, care pot fi salvate pe disc sau transferate pe alte calculatoare.

***Notă:** Toate acțiunile pe care le creați sunt listate automat în panoul Acțiuni, dar pentru a salva într-adevăr o acțiune și a nu risca să o pierdeți dacă ștergeți fișierul de preferințe (Illustrator) sau fișierul panoului Acțiuni (Photoshop), trebuie să o salvați ca parte dintr-un set de acțiuni.*

Salvarea unui set de acțiuni

1 Selectați un set.

Dacă doriți să salvați o singură acțiune, creați mai întâi un set de acțiuni și mutați acțiunea în noul set.

2 Selectați Salvare acțiuni din meniul panoului Acțiuni.

3 Introduceți un nume pentru set, specificați o locație și faceți clic pe Salvare.

Puteți salva fișierul oriunde. Puteți salva doar întregul conținut al unui set în panoul Acțiuni, nu și acțiuni individuale.

***Notă:** (Numai Photoshop) Dacă plasați fișierul setului de acțiuni salvat în dosarul Presetări/Acțiuni, setul va apărea în partea de jos a meniului panoului Acțiuni, după ce reporniți aplicația.*

(Numai Photoshop) Apăsați Ctrl+Alt (Windows) sau Command+Option (Mac OS) când selectați comanda Salvare acțiuni pentru a salva acțiunile într-un fișier text. Puteți utiliza acest fișier pentru a revizui sau tipări conținutul unei acțiuni. Totuși, nu puteți reîncărca fișierul înapoi în Photoshop.

Încărcarea unui set de acțiuni

În mod prestabilit, panoul Acțiuni afișează acțiunile predefinite (livrate împreună cu aplicația) și toate acțiunile create de dvs. De asemenea, puteți să încărcați acțiuni suplimentare în panoul Acțiuni.

❖ Efectuați una din următoarele acțiuni:

- Selectați Încărcare acțiuni din meniul panoului Acțiuni. Localizați și selectați fișierul setului de acțiuni, apoi faceți clic pe Încărcare (Photoshop) sau Deschidere (Illustrator).
- (Numai Photoshop) Selectați un set de acțiuni din partea de jos a meniului panoului Acțiuni.

Fișierele de seturi de acțiuni din Photoshop au extensia .atn; fișierele de seturi de acțiuni din Illustrator au extensia .aia.

Restabilirea acțiunilor la setul prestabilit

1 Selectați Resetare acțiuni din meniul panoului Acțiuni.

2 Faceți clic pe OK pentru a înlocui acțiunile curente din panoul Acțiuni cu setul prestabilit sau faceți clic pe Adăugare pentru a adăuga setul de acțiuni prestabilite la acțiunile curente din panoul Acțiuni.

Organizarea seturilor de acțiuni

Pentru a organiza acțiunile, puteți să creați seturi de acțiuni și să salvați seturile pe disc. Puteți să organizați seturi de acțiuni pentru tipuri diferite de activități - precum publicarea pentru tipar și publicarea online - și să transferați seturi pe alte calculatoare.

- Pentru a crea un set de acțiuni nou, faceți clic pe butonul Creare set nou din panoul Acțiuni sau selectați Set nou din meniul panoului. Introduceți numele setului și faceți clic pe OK.

  ***Notă:** Dacă intenționați să creați o acțiune nouă și să o grupați într-un set nou, trebuie să creați mai întâi setul. Noul set va apărea apoi în meniul pop-up Set când creați acțiunea nouă.*

- Pentru a muta o acţiune în alt set, trageţi acţiunea în setul respectiv. Când linia evidenţiată apare în poziţia dorită, eliberaţi butonul mouse-ului.
- Pentru a redenumi un set de acţiuni, faceţi dublu clic pe numele setului în panoul Acţiuni sau selectaţi Opţiuni set din meniul panoului Acţiuni. Apoi introduceţi noul nume al setului şi faceţi clic pe OK.
- Pentru a înlocui toate acţiunile din panoul Acţiuni cu un set nou, selectaţi Înlocuire acţiuni din meniul panoului Acţiuni. Selectaţi un fişier de acţiuni şi faceţi clic pe Încărcare (Photoshop) sau Deschidere (Illustrator).

  Important: *Comanda Înlocuire acţiuni înlocuieşte toate seturile de acţiuni din documentul curent. Înainte de a utiliza comanda, asiguraţi-vă că aţi salvat deja o copie a setului de acţiuni curent, utilizând comanda Salvare acţiuni.*

Crearea acţiunilor

Înregistrarea acţiunilor

Ţineţi cont de următoarele indicaţii când înregistraţi acţiuni:

- Puteţi înregistra marea majoritate, dar nu toate comenzile dintr-o acţiune.
- Puteţi înregistra operaţiile pe care le efectuaţi cu instrumentele Cadru de selecţie, Deplasare, Poligon, Lasou, Baghetă magică, Decupaj, Felie, Radieră magică, Gradient, Găleată vopsea, Tip, Formă, Note, Pipetă şi Eşantionare culoare, la fel ca şi pe cele efectuate în panourile Istoric, Specimene, Culoare, Trasee, Canale, Straturi, Stiluri şi Acţiuni.
- Rezultatele depind de variabilele de setare a fişierului şi a programului, cum ar fi stratul activ şi culoarea fundalului. De exemplu, o neclaritate gaussiană de 3 pixeli nu va crea acelaşi efect pe un fişier de 72 ppi precum pe un fişier de 144 ppi. Nici funcţia Balans de culoare nu va funcţiona pe un fişier în tonuri de gri.
- Când înregistraţi acţiuni care includ specificarea unor setări în casete de dialog şi panouri, acţiunea va reflecta setările active în momentul înregistrării. Dacă modificaţi o setare într-o casetă de dialog sau un panou în timpul înregistrării unei acţiuni, valoarea modificată va fi înregistrată.

  Notă: *Majoritatea casetelor de dialog reţin setările specificate la ultima utilizare. Verificaţi dacă acelea sunt valorile pe care doriţi să le înregistraţi.*

- Operaţiile şi instrumentele modale, ca şi instrumentele care înregistrează poziţia, utilizează unităţile specificate curent pentru riglă. O operaţie sau un instrument modal este unul care necesită apăsarea tastei Enter sau Return pentru a fi aplicat efectul său, cum ar fi transformarea sau decuparea. Printre instrumentele care înregistrează poziţia se numără instrumentele Cadru de selecţie, Felie, Gradient, Baghetă magică, Lasou, Formă, Traseu, Pipetă şi Note.

  Dacă înregistraţi o acţiune care va fi efectuată asupra unor fişiere de mărimi diferite, setaţi unităţile de măsură ale riglelor la procentaje. Drept rezultat, acţiunea va fi efectuată întotdeauna în aceeaşi poziţie relativă din imagine.

- Puteţi înregistra comanda Redare listată în meniul panoului Acţiuni pentru a determina o acţiune să efectueze o alta.

Înregistrarea acţiunilor funcţionează similar în Photoshop şi în Illustrator.

Înregistrarea unei acţiuni

La crearea unei acţiuni noi, comenzile şi instrumentele pe care le utilizaţi sunt adăugate la acţiune până când opriţi înregistrarea.

Pentru a vă proteja de eventualele erori, lucraţi cu o copie: la începutul acţiunii, înainte de a aplica alte comenzi, înregistraţi comanda Fişier > Salvare copie (Illustrator) sau înregistraţi comanda Fişier > Salvare ca şi selectaţi Drept copie (Photoshop). Alternativ, în Photoshop puteţi să faceţi clic pe butonul Instantaneu nou din panoul Istoric, pentru a realiza un instantaneu al imaginii înainte de a înregistra acţiunea.

1 Deschideţi un fişier.

2 În panoul Acţiuni, faceţi clic pe butonul Creare acţiune nouă sau selectaţi Acţiune nouă din meniul panoului Acţiuni.

3 Introduceţi un nume pentru acţiune, selectaţi un set de acţiuni şi setaţi opţiunile suplimentare:

Tastă funcţională Atribuie o comandă rapidă de la tastatură acţiunii. Puteţi să alegeţi orice combinaţie între o tastă funcţională, tasta Ctrl (Windows) sau tasta Command (Mac OS), şi tasta Shift (de exemplu, Ctrl+Shift+F3), cu următoarele excepţii: În Windows, nu puteţi utiliza tasta F1 şi nici tastele F4 şi F6 împreună cu tasta Ctrl.

***Notă:** Dacă atribuiţi unei acţiuni aceeaşi comandă rapidă care este utilizată pentru o comandă, acţiunea comenzii rapide va prevala în majoritatea cazurilor asupra comenzii.*

Culoare Atribuie o culoare pentru afişarea în modul Buton.

4 Faceţi clic pe Începere înregistrare. Butonul Începere înregistrare din panoul Acţiuni devine roşu ●.

***Important:** Când înregistraţi comanda Salvare ca, nu schimbaţi numele fişierului. Dacă introduceţi un nume nou de fişier, acesta este înregistrat şi utilizat la fiecare rulare a acţiunii. Înainte de a salva, dacă navigaţi la alt dosar, puteţi specifica altă locaţie, fără a fi necesar să specificaţi un nume de fişier.*

5 Efectuaţi operaţiile şi comenzile pe care doriţi să le înregistraţi.

Nu toate sarcinile din acţiuni pot fi înregistrate direct; totuşi, puteţi insera majoritatea sarcinilor neînregistrabile utilizând comenzi din meniul panoului Acţiuni.

6 Pentru a opri înregistrarea, faceţi clic pe butonul Oprire redare/înregistrare sau selectaţi Oprire înregistrare din meniul panoului Acţiuni. (În Photoshop, puteţi apăsa şi tasta Esc).

Pentru a relua înregistrarea aceleiaşi acţiuni, selectaţi Pornire înregistrare din meniul panoului Acţiuni.

Înregistrarea unui traseu

Comanda Inserare traseu vă permite să includeţi un traseu complex (un traseu creat cu un instrument Peniţă sau lipit din Adobe Illustrator) ca parte a unei acţiuni. La efectuarea acţiunii, traseul de lucru este setat la traseul înregistrat. Puteţi insera un traseu în timpul înregistrării unei acţiuni sau după ce aceasta a fost înregistrată.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Începeţi acţiunea de înregistrare.
- Selectaţi numele unei acţiuni pentru a înregistra un traseu la sfârşitul acţiunii.
- Selectaţi o comandă pentru a înregistra un traseu după comandă.

2 Selectaţi un traseu existent din panoul Trasee.

3 Selectaţi Inserare traseu din meniul panoului Acţiuni.

Dacă înregistraţi mai multe comenzi Inserare traseu într-o singură acţiune, fiecare traseu îl înlocuieşte pe cel anterior în fişierul ţintă. Pentru a adăuga mai multe trasee, înregistraţi o comandă Salvare traseu cu ajutorul panoului Trasee după înregistrarea fiecărei comenzi Inserare traseu.

***Notă:** Efectuarea acţiunilor care inserează trasee complexe poate necesita spaţii semnificative de memorie. Dacă întâmpinaţi probleme, măriţi spaţiul de memorie disponibil pentru Photoshop.*

Inserarea unui stop

Puteți include stopuri într-o acțiune, care vă permit să efectuați o sarcină care nu poate fi înregistrată (de exemplu, utilizând un instrument de pictare). După finalizarea sarcinii, faceți clic pe butonul Redare din panoul Acțiuni pentru a finaliza acțiunea.

De asemenea, puteți să afişați un mesaj scurt când acțiunea ajunge la stop, ca memento pentru ce trebuie să efectuați înainte de a continua acțiunea. Puteți să includeți un buton Continuare în caseta mesajului, pentru situația în care nu mai trebuie efectuată nicio altă sarcină.

1 Alegeți poziția în care doriți să inserați stopul, efectuând una din următoarele acțiuni:

- Selectați numele unei acțiuni pentru a insera un stop la sfârşitul acțiunii.
- Selectați o comandă pentru a insera un stop după comandă.

2 Selectați Inserare stop din meniul panoului Acțiuni.

3 Introduceți mesajul care doriți să apară.

4 Dacă doriți ca acțiunea să continue fără oprire, selectați Permitere continuare.

5 Faceți clic pe OK.

Puteți insera un stop în timpul înregistrării unei acțiuni sau după ce aceasta a fost înregistrată.

Modificarea setărilor în timpul redării unei acțiuni

În mod prestabilit, acțiunile sunt finalizate utilizând valorile specificate la înregistrarea inițială. Dacă doriți să modificați setările pentru o comandă dintr-o acțiune, puteți să inserați un *control modal*. Un control modal întrerupe o acțiune pentru a vă permite să specificați valori într-o casetă de dialog sau să utilizați un instrument modal. (Un instrument modal necesită apăsarea tastelor Enter sau Return pentru aplicarea efectului acestuia - după ce apăsați Enter sau Return, acțiunea îşi reia sarcinile).

Un control modal este indicat printr-o pictogramă de casetă de dialog 🗔 în partea stângă a unei comenzi, a unei acțiuni sau a unui set din panoul Acțiuni. O pictogramă de casetă roşie 🟥 indică o acțiune sau un set în care unele comenzi, dar nu toate, sunt modale. Nu puteți seta un control modal în modul Buton.

❖ Efectuați una din următoarele acțiuni:

- Pentru a activa un control modal pentru o comandă dintr-o acțiune, faceți clic pe caseta din partea stângă a numelui comenzii. Faceți clic din nou pentru a dezactiva controlul modal.
- Pentru a activa sau a dezactiva controale modale pentru toate comenzile dintr-o acțiune, faceți clic pe caseta din partea stângă a numelui acțiunii.
- Pentru a activa sau a dezactiva controale modale pentru toate acțiunile dintr-un set, faceți clic pe caseta din partea stângă a numelui setului.

Excluderea comenzilor dintr-o acțiune

Puteți exclude comenzile pe care nu doriți să le redați ca parte dintr-o acțiune înregistrată. Nu puteți exclude comenzi în modul Buton.

1 Dacă este necesar, expandați lista de comenzi din acțiune făcând clic pe triunghiul din partea stângă a numelui acțiunii, în panoul Acțiuni.

2 Efectuați una din următoarele acțiuni:

- Pentru a exclude o singură comandă, faceți clic pentru a șterge bifa din partea stângă a numelui comenzii. Faceți clic din nou pentru a include comanda.
- Pentru a exclude sau a include toate comenzile sau acțiunile dintr-o acțiune sau dintr-un set, faceți clic pe bifa din partea stângă a numelui acțiunii sau al setului.
- Pentru a exclude sau a include toate comenzile, *cu excepția* comenzii selectate, faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe bifa acesteia.

Pentru a indica faptul că anumite comenzi din cadrul acțiunii sunt excluse, în Photoshop bifa acțiunii părinte devine roșie; în Illustrator bifa acțiunii părinte devine estompată.

Inserarea unei comenzi de meniu neînregistrabile

Nu puteți înregistra instrumentele de pictură și tonare, opțiuni de instrumente, comenzi din meniul Vizualizare și comenzi din meniul Fereastră. Totuși, puteți înregistra multe comenzi neînregistrabile într-o acțiune utilizând comanda Inserare element de meniu.

Puteți insera o comandă în timpul înregistrării unei acțiuni sau după ce aceasta a fost înregistrată. O comandă inserată nu este executată înainte de efectuarea acțiunii, astfel încât fișierul rămâne nemodificat în momentul inserării comenzii. În acțiune nu este înregistrată nicio valoare pentru comandă. În cazul în care comanda deschide o casetă de dialog, caseta de dialog apare în timpul efectuării, iar acțiunea este întreruptă până când faceți clic pe OK sau Anulare.

***Notă:** Când utilizați comanda Inserare element de meniu pentru a insera o comandă care deschide o casetă de dialog, nu puteți dezactiva controlul modal din panoul Acțiuni.*

1 Alegeți locul în care să fie inserat elementul de meniu:

- Selectați numele unei acțiuni pentru a insera un element la sfârșitul acțiunii.
- Selectați o comandă pentru a insera elementul la sfârșitul comenzii.

2 Selectați Inserare element de meniu din meniul panoului Acțiuni.

3 Având deschisă caseta de dialog Inserare element de meniu, alegeți o comandă din meniul acesteia.

4 Faceți clic pe OK.

Editarea și re-înregistrarea acțiunilor

Este ușor să editați și să personalizați acțiunile. Puteți să modificați setările unei anumite comenzi dintr-o acțiune, să adăugați comenzi la o acțiune existentă sau să treceți printr-o întreagă acțiune și să modificați una sau toate setările.

Suprascrierea unei singure comenzi

1 În panoul Acțiuni, faceți dublu clic pe comandă.

2 Introduceți noile valori și faceți clic pe OK.

Adăugarea comenzilor la o acțiune

1 Efectuați una din următoarele acțiuni:

- Selectați numele acțiunii, pentru a insera o comandă nouă la sfârșitul acesteia.
- Selectați o comandă din acțiune, pentru a insera o comandă după aceasta.

2 Faceți clic pe butonul Începere înregistrare sau selectați Pornire înregistrare din meniul panoului Acțiuni.

3 Înregistraţi comenzile suplimentare.

4 La finalizare, faceţi clic pe butonul Oprire redare/înregistrare din panoul Acţiuni sau selectaţi Oprire înregistrare din meniul panoului.

Rearanjarea comenzilor în cadrul unei acţiuni

❖ În panoul Acţiuni, trageţi o comandă în noua poziţie dorită în cadrul aceleiaşi sau altei acţiuni. Când linia evidenţiată apare în poziţia dorită, eliberaţi butonul mouse-ului.

Înregistrarea din nou a unei acţiuni

1 Selectaţi acţiunea şi selectaţi Înregistrare din nou din meniul panoului Acţiuni.

2 Dacă apare un instrument modal, utilizaţi instrumentul pentru a crea alt rezultat şi apăsaţi Enter sau Return. Alternativ, apăsaţi doar Enter sau Return pentru a păstra aceleaşi setări.

3 Dacă apare o casetă de dialog, modificaţi setările şi faceţi clic pe OK pentru a le înregistra sau faceţi clic pe Anulare pentru a păstra aceleaşi valori.

Procesarea unui lot de fişiere

Convertirea fişierelor cu procesorul de imagine

Procesorul de imagine converteşte şi procesează fişiere multiple. Spre deosebire de comanda Lot, procesorul de imagine vă permite să procesaţi fişiere fără a crea în prealabil o acţiune. În procesorul de imagine, puteţi efectua oricare din următoarele acţiuni:

- Convertiţi un set de fişiere în formatul JPEG, PSD sau TIFF sau convertiţi simultan fişiere în toate cele trei formate.
- Procesaţi un set de fişiere în format brut cameră utilizând aceleaşi opţiuni.
- Redimensionaţi imagini pentru a se încadra în dimensiunile de pixeli specificate.
- Încorporaţi un profil de culoare sau convertiţi un set de fişiere în standardul sRGB şi salvaţi-le ca imagini JPEG pentru Web.
- Includeţi metadate pentru drepturi de autor în imaginile convertite.

Procesorul de imagine funcţionează cu fişiere Photoshop (PSD), fişiere JPEG şi fişiere în format brut cameră.

1 Puteţi realiza una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi Fişier > Scripturi > Procesor imagine (Photoshop)
- Selectaţi Instrumente > Photoshop > Procesor imagine (Bridge)

2 Selectaţi imaginile pe care doriţi să le procesaţi. Puteţi să alegeţi pentru procesare orice fişiere deschide sau să selectaţi pentru procesare un dosar de fişiere.

3 (Opţional) Selectaţi Deschidere prima imagine pentru aplicarea setărilor pentru a aplica aceleaşi setări tuturor imaginilor.

Dacă procesaţi un grup de fişiere în format brut cameră realizate în aceleaşi condiţii de iluminare, puteţi ajusta setările în prima imagine după dorinţă şi apoi puteţi aplica aceleaşi setări la imaginile rămase.

Utilizaţi această opţiune cu imagini sursă PSD sau JPEG dacă profilul de culoare al fişierului nu corespunde profilului de lucru. Puteţi alege un profil de culoare în care să convertiţi prima imagine şi toate imaginile din dosar.

***Notă:** Setările care le aplicaţi cu procesorul de imagine sunt temporare şi sunt utilizate numai cu procesorul de imagine. Pentru procesarea imaginii sunt utilizate setările curente de format brut cameră ale imaginii, cu excepţia cazului în care le schimbaţi în procesorul de imagine.*

4 Selectaţi locaţia în care doriţi să fie salvate fişierele procesate.

Dacă procesaţi acelaşi fişier de mai multe ori cu aceeaşi destinaţie, fiecare fişier este salvat cu un nume de fişier propriu fără a fi suprascrise.

5 Selectaţi tipurile de fişiere şi opţiunile de salvat.

Salvare ca JPEG Salvează imagini în format JPEG în cadrul unui dosar denumit JPEG din dosarul destinaţie.

Calitate Setează calitatea imaginii JPEG la o valoare cuprinsă între 0 şi 12.

Redimensionare pentru încadrare Redimensionează imaginea pentru a se încadra în dimensiunile pe care le introduceţi pentru Lăţime şi Înălţime. Imaginea reţine proporţiile originale.

Convertire profil în sRGB Converteşte pofilul de culoare în sRGB. Asiguraţi-vă că este selectată opţiunea Includere profil ICC dacă doriţi să salvaţi profilul cu imaginea.

Salvare ca PSD Salvează imagini în format Photoshop în cadrul unui dosar denumit PSD din dosarul destinaţie.

Maximizare compatibilitate Salvează o versiune compusă a unei imagini stratificate în cadrul fişierului destinaţie pentru a fi compatibil cu aplicaţiile care nu pot citi imagini stratificate.

Salvare ca TIFF Salvează imagini în format TIFF în cadrul unui dosar denumit TIFF din dosarul destinaţie.

Compresie LZW Salvează fişierul TIFF utilizând schema de compresie LZW.

6 Setaţi alte opţiuni de procesare.

Rulare acţiune Rulează o acţiune Photoshop. Selectaţi setul de acţiuni din primul meniu şi acţiunea din al doilea meniu. Setul de acţiuni trebuie încărcat în panoul Acţiuni înainte ca acestea să apară în aceste meniuri.

Informaţii drepturi de autor Include orice text pe care îl introduceţi în metadatele pentru drepturi de autor IPTC pentru fişier. Textul pe care îl introduceţi aici suprascrie metadatele pentru drepturi de autor din fişierul original.

Includere profil ICC Încorporează profilul de culoarea în fişierele salvate.

7 Faceţi clic pe Rulare.

Înainte de a vă procesa imaginile, faceţi clic pe Salvare pentru a salva setările curente din caseta de dialog. Data următoare când veţi avea nevoie să procesaţi fişiere cu acest grup de setări, faceţi clic pe Încărcare şi navigaţi la setările dvs. salvate în procesorul de imagine.

Procesarea unui lot de fişiere

Comanda Lot rulează o acţiune asupra unui dosar de fişiere. De asemenea, dacă aveţi o cameră foto digitală sau un scaner cu alimentator de documente, puteţi importa şi procesa mai multe imagini cu o singură acţiune. Scanerul sau camera dvs. digitală poate necesita un modul plug-in *de achiziţie* care acceptă acţiuni.

***Notă:** Dacă plug-in-ul de la terţi nu a fost scris pentru a importa mai multe documente odată, este posibil să nu funcţioneze în timpul procesării lotului sau dacă este utilizat ca parte a unei acţiuni. Pentru informaţii suplimentare, contactaţi producătorul plug-in-ului.*

De asemenea, puteţi importa imagini PDF din Acrobat Capture sau din alte software-uri.

Când procesați fișiere în loturi, puteți lăsa deschise toate fișierele, închide și salva modificările aduse fișierelor originale sau salva versiunile modificate ale fișierelor într-o locație nouă (lăsând originalele nemodificate). Dacă salvați fișierele procesate într-o locație nouă, este posibil să doriți să creați un dosar nou pentru fișierele procesate înainte de a începe lotul.

Pentru a procesa loturi utilizând acțiuni multiple, creați o acțiune nouă care efectuează toate celelalte acțiuni și apoi procesați lotul utilizând noua acțiune. Pentru a procesa în loturi mai multe dosare, creați aliasuri în interiorul unui dosar pentru celelalte dosare pe care doriți să le procesați, și selectați opțiunea Toate subdosarele.

Pentru a obține performanțe mai bune ale loturilor, reduceți numărul de stări istorice salvate și deselectați opțiunea Creare automată a primului instantaneu din panoul Istoric.

Fişiere procesate sub formă de lot

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Fișier > Automat > Lot (Photoshop)
- Selectați Instrumente > Photoshop > Lot (Bridge)

2 Specificați acțiunea pe care doriți să o utilizați pentru procesarea fișierelor, din meniurile pop-up Setare și Acțiune. Meniurile afișează acțiuni disponibile în panoul Acțiuni. Este posibil să fie necesar să selectați un set diferit sau să încărcați un set în panou dacă nu vedeți acțiunea dorită.

3 Selectați fișierele de procesat din meniul pop-up Sursă:

Dosar Procesează fișierele dintr-un dosar specificat de dvs. Faceți clic pe Selectare pentru a localiza și selecta dosarul.

Import Procesează imagini de la o cameră foto digitală, un scaner sau un document PDF.

Fişiere deschise Procesează toate fișierele deschise.

Bridge Procesează fișierele selectate în Adobe Bridge. Dacă nu este selectat niciun fișier, sunt procesate fișierele care se află curent în dosarul Bridge.

4 Setați opțiunile pentru procesare, salvare și denumirea unui fișier. Pentru descrierile setărilor din caseta de dialog Set, consultați “Opțiuni de procesare a loturilor și a droplet-urilor” la pagina 669.

Procesarea în loturi a fişierelor din dosare imbricate în diferite formate

1 Procesați-vă dosarele normal, până la pasul Destinație.

2 Selectați pentru destinație Salvare și închidere. Puteți specifica opțiuni pentru Substituire comenzi “Salvare ca” din acțiune pentru a efectua următoarele:

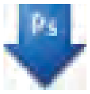
- Dacă pasul “Salvare ca” din acțiune conține un nume de fișier, acest nume este suprascris cu numele documentului salvat; toți pașii “Salvare ca” sunt tratați ca și când ar fi înregistrați fără un nume de fișier.
- Dosarul pe care l-ați specificat în etapa de acțiune “Salvare ca” este suprascris cu dosarul original al documentului.

***Notă:** Trebuie să aveți în acțiune un pas “Salvare ca”; comanda Lot nu salvează automat fișiere.*

Puteți utiliza această procedură, de exemplu, pentru a da mai multă claritate, a redimensiona și a salva imagini în format JPEG în dosarele lor originale. Creați o acțiune care să conțină un pas pentru claritate, un pas pentru redimensionare și apoi un pas “Salvare ca JPEG”. Când procesați pe loturi această acțiune, selectați Includere globală subdosare, stabiliți drept destinație Salvare și închidere și selectați Substituire comenzi “Salvare ca” din acțiune.

Crearea unui droplet dintr-o acțiune

Un *droplet* aplică o acțiune uneia sau mai multor imagini sau unui dosar de imagini, pe care le trageți peste pictograma Droplet. Puteți salva un droplet pe desktop sau în altă locație de pe disc.



Pictograma Droplet

Acțiunile reprezintă baza pentru crearea dropleturilor - trebuie să creați acțiunea dorită în panoul Acțiuni înainte de a crea un droplet. (Consultați “Înregistrarea acțiunilor” la pagina 662.)

1. Selectați Fișier > Automat > Creare droplet.
2. Specificați locul în care să fie salvat droplet-ul. Faceți clic pe Selectare în secțiunea Salvare droplet în a casetei de dialog și navigați la acea locație.
3. Selectați Setare acțiune și apoi desemnați acțiunea pe care intenționați să o folosiți în meniurile Setare și Acțiune. (Selectați acțiunea în panoul Acțiuni înainte de a deschide caseta de dialog pentru a preselecta aceste meniuri.)
4. Setați opțiunile pentru procesare, salvare și denumirea unui fișier. Pentru descrierile setărilor din caseta de dialog Set, consultați “Opțiuni de procesare a loturilor și a droplet-urilor” la pagina 669.

Sugestii pentru droplet-uri între mai multe platforme.

La creare droplet-urilor atât pentru Windows, cât și pentru Mac OS, țineți cont de următoarele probleme de compatibilitate:

- După mutarea unui droplet creat în Windows în Mac OS, trebuie să trageți droplet-ul peste pictograma Photoshop de pe desktop. Photoshop actualizează droplet-ul pentru a fi utilizat în Mac OS.
- La crearea unui droplet în Mac OS, utilizați extensia .exe pentru a face droplet-urile compatibile atât cu Windows, cât și cu Mac OS.
- Referințele către nume de fișiere nu sunt acceptate între sisteme de operare. Dacă un pas dintr-o acțiune referă un nume de fișier sau dosar (cum ar fi o comandă Deschidere, Salvare ca sau de ajustare care își încarcă setările dintr-un fișier), execuția se întrerupe și i se solicită utilizatorului un nume de fișier.

Procesarea unui fișier cu un droplet

❖ Trageți un fișier sau un dosar peste pictograma pentru droplet. Photoshop este inițializat, în cazul în care nu rulează deja.

Opțiuni de procesare a loturilor și a droplet-urilor

Specificați aceste opțiuni în casetele de dialog Lot și Droplet.

Substituire comenzi “Deschidere” din acțiune Vă asigură că fișierele pe care le-ați selectat în comanda Lot sunt procesate, fără a deschide fișierul pe care îl veți fi specificat în comanda Deschidere a acțiunii. Dacă acțiunea conține o comandă Deschidere care deschide un fișier salvat și dvs. nu selectați această opțiune, comanda Lot deschide și procesează numai fișierul pe care l-ați utilizat pentru a înregistra comanda Deschidere (Acest lucru survine deoarece comanda Lot deschide fișierul specificat de acțiune după deschiderea fiecărui fișier din dosarul Sursă lot. Deoarece fișierul deschis cel mai recent este cel referit în acțiune, comanda Lot efectuează acțiunea asupra acelui fișier, fără a fi procesat niciun fișier din dosarul Sursă lot.)

Pentru a utiliza această opțiune, acțiunea trebuie să conțină o comandă Deschidere. În caz contrar, comanda Lot nu va deschide fișierele pe care le-ați selectat pentru procesarea în lot. Selectarea unei opțiuni nu anulează totul din comanda Deschidere, ci numai opțiunea fișierelor de deschis.

Deselectați această opțiune dacă acțiunea a fost înregistrată pentru a opera pe un fișier deschis sau dacă acțiunea conține comenzi Deschidere pentru anumite fișiere care sun necesare pentru acțiune.

Includere globală subdosare Procesează fișiere din subdirectoare ale dosarului specificat.

Suprimare avertismente profil culoare Dezactivează afişarea mesajelor despre politica referitoare la culori.

Suprimare dialoguri opţiuni deschidere fişier Ascunde casetele de dialog pentru opţiunile de deschidere a fişierelor. Acest lucru este util atunci când efectuaţi acţiuni asupra loturilor de fişiere de imagini brute cameră. Vor fi utilizate setările specificate anterior sau cele prestabilite.

Meniul Destinaţie Stabileşte locul în care să fie salvate fişierele procesate

- **Niciunul** Lasă fişierele deschise fără a salva modificări (exceptând cazul în care acţiunea include o comandă Salvare).
- **Salvare şi închidere** Salvează fişierele în locaţia lor curentă, suprascriind fişierele originale.
- **Dosar** Salvează fişierele salvate în altă locaţie. Faceţi clic pe Alegere pentru a specifica dosarul destinaţie.

Substituire comenzi “Salvare ca” din acţiune Vă asigură că fişierele procesate sunt salvate în dosarul destinaţie specificat în comanda Lot (sau în dosarul lor original dacă aţi ales Salvare şi închidere), cu numele lor originale sau cu numele pe care le-aţi specificat în secţiunea Denumire fişier a casetei de dialog Lot.

Dacă nu selectaţi această opţiune şi acţiunea dvs. include o comandă Salvare ca, fişierele dvs. vor fi salvate în dosarul specificat prin comanda Salvare ca din acţiune, în locul dosarului specificat în comanda Lot. În plus, dacă nu selectaţi această opţiune şi comanda Salvare ca din acţiune specifică un nume de fişier, comanda Lot suprascrie acelaşi fişier (fişierul specificat în acţiune) de fiecare dată când procesează o imagine.

Dacă doriţi ca fişierele să fie procesate prin comanda Lot utilizând numele de fişiere originale din dosarul specificat în comanda Lot, salvaţi imaginea în acţiune. Apoi, când creaţi lotul, selectaţi Substituire comandă "Salvare ca" din acţiune şi specificaţi un dosar destinaţie. Dacă redenumiţi imaginile din comanda Set şi debifaţi comanda Substituire comandă "Salvare ca" din acţiune, Photoshop salvează imaginile procesate de două ori: o dată cu noul nume din dosarul specificat şi o dată cu numele iniţial din dosarul specificat de comanda Salvare ca din acţiune.

Pentru a utiliza această opţiune, acţiunea trebuie să conţină o comandă Salvare ca. În caz contrar, comanda Lot nu va salva fişierele procesate. Selectarea acestei opţiuni nu conduce la ignorarea globală a comenzii Salvare ca, ci numai a dosarului şi a numelui de fişier specificate.

***Notă:** Unele opţiuni de salvare nu sunt disponibile în comenzile Lot sau Creare droplet (cum ar fi Compresie JPEG sau Opţiuni TIFF). Pentru a utiliza aceste opţiuni, înregistraţi un pas Salvare ca în acţiunea care conţine opţiunile dorite şi apoi utilizaţi opţiunea Substituire comenzi “Salvare ca” din acţiune pentru a vă asigura că fişierele dvs. sunt salvate în locaţia specificată de dvs. în comanda Lot sau Creare droplet. Photoshop nu ţine cont de numele de fişier şi calea specificate în comanda Salvare ca din acţiune, ci reţine opţiunile de salvare utilizând noul nume de fişier şi noua cale pe care le specificaţi în caseta de dialog Lot.*

Denumire fişier Specifică convenţiile pentru denumirea fişierelor în cazul scrierii de fişiere într-un dosar nou. Selectaţi elemente din meniurile pop-up sau introduceţi text în câmpurile care urmează să fie combinate în numele prestabilite pentru toate fişierele. Câmpurile vă permit să modificaţi ordinea şi formatarea componentelor numelui de fişier. Trebuie să includeţi cel puţin câte un câmp unic pentru fiecare fişier (de exemplu numele fişierului, numărul de serie sau litera de serie) pentru a evita suprascrierea reciprocă a fişierelor. Numărul de serie iniţial specifică numărul iniţial pentru orice câmp de numere de serie. Câmpurile pentru litera de serie încep întotdeauna cu litera “A” pentru primul fişier.

Compatibilitate Face numele de fişiere compatibile cu sistemele de operare Windows, Mac OS şi UNIX.

Salvarea fişierelor cu ajutorul opţiunilor din comanda Lot salvează de obicei fişierele în acelaşi format ca şi cel al fişierelor originale. Pentru a crea o procesare a unui lot care să salveze fişierele într-un format nou, înregistraţi comanda Salvare ca urmată de comanda Închidere ca parte din acţiunea originală. Apoi alegeţi Substituire comenzi “Salvare ca” din acţiune pentru Destinaţie când configuraţi procesarea lotului.

Meniul Eroare Specifică modul în care să gestionaţi erorile de procesare:

- **Oprire la erori** Suspendă procesarea până când confirmaţi mesajul de eroare.
- **Jurnal erori în fişier** Înregistrează fiecare eroare într-un fişier fără a opri procesarea. Dacă erorile sunt jurnalizate într-un fişier, după procesare va apărea un mesaj. Pentru a consulta fişierul cu erori, deschideţi-l cu un editor de text după rularea comenzii Lot.

Consultaţi şi

Procesarea imaginilor video

Scripting

Despre scripting

Photoshop acceptă automatizare externă prin scripting. În Windows, puteţi utiliza limbaje de scripting care acceptă automatizarea COM, precum VB Script. În Mac OS, puteţi utiliza limbaje precum AppleScript care vă permit să trimiteţi evenimente Apple. Aceste limbaje nu pot funcţiona pe mai multe platforme, dar pot controla mai multe aplicaţii, precum Adobe Photoshop, Adobe Illustrator şi Microsoft Office. În Mac OS, puteţi utiliza, de asemenea, acţiunile Photoshop pentru Automator de la Apple pentru a controla sarcini în Photoshop.

De asemenea, puteţi utiliza JavaScript pe oricare dintre platforme. Suportul pentru JavaScript vă permite să scrieţi scripturi Photoshop care să ruleze fie pe Windows, fie pe Mac OS.

***Notă:** Consultaţi documentaţia pentru scripturi inclusă la instalarea aplicaţiei Photoshop: Referinţă Photoshop CS4 AppleScript.pdf, Referinţă Photoshop CS4 JavaScript.pdf, Ghid Scripting Photoshop CS4.pdf şi Referinţă Photoshop CS4 VBScript.pdf. Aceste ghiduri pot fi găsite în Photoshop CS4/Ghidul Scripting. Ghidul Scripting poate fi găsit în Dosar aplicaţie > Scripting > Documente. Plug-inul Scriptlistener poate fi găsit în Dosar aplicaţie > Scripting > Utilitare.*

Rulare JavaScript

❖ Alegeţi Fişier > Scripturi şi apoi selectaţi scriptul din listă. Lista cu scripturi include toate fişierele cu scripturi salvate cu extensia .js sau .jsx în dosarul Photoshop CS4/Presetări/Scripturi. Pentru a rula un script salvat într-o altă locaţie, alegeţi Fişier > Scripturi > Răsfoire şi navigaţi la script.

Setarea scripturilor şi a acţiunilor pentru a rula automat

Puteţi avea un eveniment, precum deschiderea, salvarea sau exportul unui fişier în Photoshop, declanşarea unui JavaScript sau a unei acţiuni în Photoshop. Photoshop furnizează câteva evenimente prestabilite, dar puteţi seta orice eveniment din Photoshop care acceptă scripturi să declanşeze scriptul sau acţiunea. Consultaţi Ghidul pentru scripturi Photoshop CS4 pentru informaţii suplimentare despre evenimentele care acceptă scripturi.

1. Alegeţi Fişier > Scripturi > Manager de evenimente scripturi.
2. Selectaţi Activare evenimente pentru rulare scripturi/acţiuni.
3. Din meniul Eveniment Photoshop, alegeţi evenimentul care va declanşa scriptul sau acţiunea.
4. Selectaţi fie Script. fie Acţiune şi apoi alegeţi scriptul sau acţiunea de rulat când survine evenimentul.

Photoshop conţine mai multe scripturi eşantion pe care le puteţi alege. Pentru a rula un script diferit, alegeţi Răsfoire şi apoi navigaţi la script. Pentru acţiuni, alegeţi setul de acţiuni din primul meniu pop-up şi o acţiune din acel set din al doilea meniu. Acţiunea trebuie încărcată în panoul Acţiuni înainte pentru a apărea în aceste meniuri.

5 Faceți clic pe Adăugare. Evenimentul şi scriptul sau acțiunea sa asociată sunt listate în caseta de dialog.

6 Pentru a dezactiva şi înlătura evenimente individuale, selectați evenimentul din listă şi faceți clic pe Înlăturare. Pentru a dezactiva toate evenimentele, dar păstrându-le în listă, deselectați Activare evenimente pentru rulare scripturi/acțiuni.

Crearea imaginilor grafice funcție de date

Despre imaginile grafice funcție de date

Imaginile grafice funcție de date fac posibilă producerea rapidă şi precisă a mai multor versiuni ale unei imagini pentru tipărire sau proiecte Web. De exemplu, puteți produce 100 de versiuni ale unui banner Web cu diferite texte şi imagini, toate bazate pe un design şablon.

Generați imagini grafice exportându-le din Photoshop sau puteți crea şabloane pentru a le utiliza în alte programe, precum Adobe® GoLive® sau Adobe® Graphics Server (consultați “Salvarea şabloanelor pentru a fi utilizate cu alte produse Adobe” la pagina 677).

Respectați aceşti paşi generali pentru a crea imagini grafice din şabloane şi seturi de date:

1. Creați o imagine grafică de bază pentru a o utiliza drept şablon.

Utilizați straturi pentru a separa elementele care doriți să se modifice în imaginea grafică.

2. Definiți variabile în imaginea grafică.

Variabilele specifică componentele imaginii care se modifică. (Consultați “Definirea variabilelor” la pagina 673.)

3. Creați sau importați seturi de date.

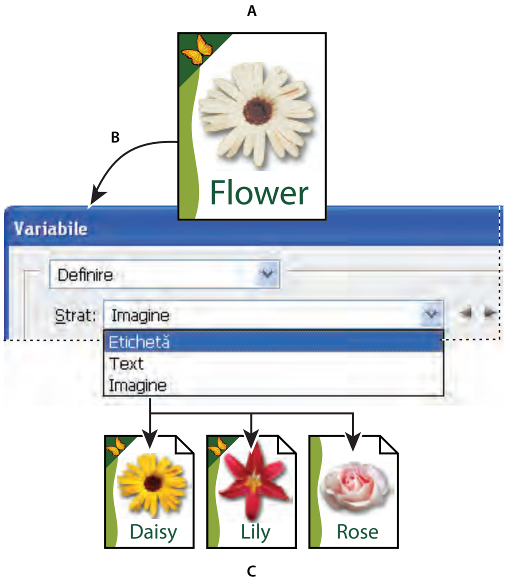
Puteți crea seturile de date în şablon sau le puteți importa dintr-un fişier text. (Consultați “Definirea unui set de date” la pagina 675 şi “Crearea seturilor de date în fişiere externe” la pagina 676).

4. Previzualizați documentul cu fiecare set de date.

Pentru a vedea cum vor arăta imaginile dvs. grafice la final, le puteți previzualiza înainte de a exporta toate fişierele. (Consultați “Previzualizarea sau aplicarea unui set de date” la pagina 675).

5. Generați imaginile dvs. grafice exportându-le cu datele.

Le puteți exporta ca fişiere Photoshop (PSD). (Consultați “Generarea imaginilor grafice cu ajutorul seturilor de date” la pagina 675).

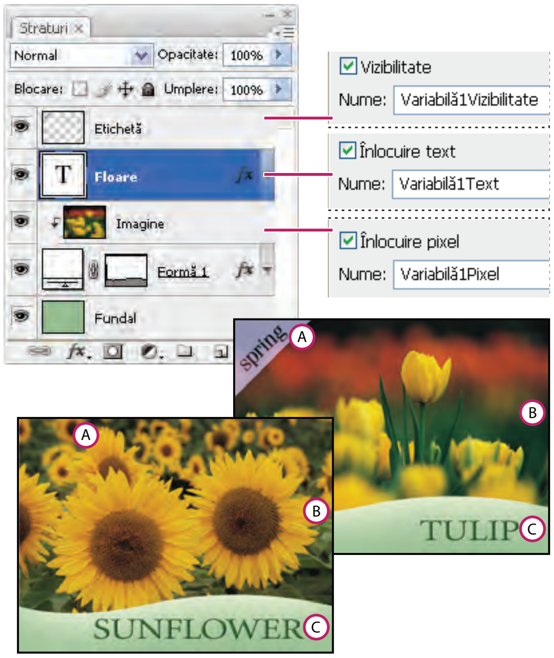

A
B
Flower
Variabile
Definire
Strat:
Imagine
Etichetă
Text
Imagine
Daisy
Lily
Rose
C

Crearea de versiuni diferite ale unei imagini cu ajutorul variabilelor
***A.** Şablon fişier sursă* ***B.** Utilizatorul defineşte straturile ca variabile.* ***C.** Pot fi create versiuni diferite ale imaginii, fiecare cu un set de date diferit pentru variabilă.*

Definirea variabilelor

Utilizaţi variabile pentru a defini ce elemente dintr-un şablon se modifică. Puteţi defini trei tipuri de variabile. Variabilele Vizibilitate afişează sau ascund conţinutul unui strat. Variabilele Înlocuire pixel înlocuiesc pixelii din strat cu pixeli din alt fişier imagine. Variabilele Înlocuire text înlocuiesc un şir de text dintr-un strat text.

***Notă:** GoLive recunoaşte toate variabilele de text şi vizibilitate, dar nu şi variabilele Înlocuire pixel.*


Straturi
Normal
Opacitate: 100%
Blocare:
Umplere: 100%
Etichetă
Floare
Imagine
Formă 1
Fundal
spring
A
B
C
TULIP
SUNFLOWER

☑ Vizibilitate
Nume: Variabilă1Vizibilitate

☑ Înlocuire text
Nume: Variabilă1Text

☑ Înlocuire pixel
Nume: Variabilă1Pixel

Două versiuni ale unei imagini bazate pe acelaşi şablon
***A.** Variabilă Vizibilitate* ***B.** Variabilă Înlocuire pixel* ***C.** Variabilă Înlocuire text*

Nu puteți defini variabile pentru stratul Fundal.

1 Alegeți Imagine > Variabile > Definire.

2 Selectați un strat din meniul pop-up Strat care conține ceea ce doriți să definiți ca variabilă.

3 Selectați unul sau mai multe tipuri de variabile:

Vizibilitate Afişează sau ascunde conținutul stratului.

Înlocuire pixel Înlocuieşte pixelii din strat cu pixeli din alt fişier imagine.

Înlocuire text Înlocuieşte un şir de text dintr-un strat text.

4 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Alegeți Nume şi introduceți un nume pentru variabilă. Numele de variabile trebuie să înceapă cu o literă, caracterul underscore sau două puncte şi nu pot conține spații sau caractere speciale (cu excepția virgulelor, ghilimelelor, caracterelor underscore şi două puncte).
- Alegeți o variabilă existentă din meniul pop-up Nume la care să legați acest strat. Straturile legate la aceeaşi variabilă sunt afişate lângă meniul Nume, împreună cu pictograma pentru legătură.

5 Pentru variabilele Înlocuire pixel, setați următoarele opțiuni.

- Alegeți o metodă pentru scalarea imaginii de înlocuire: Potrivire dimensionează imaginea astfel încât să se încadreze în caseta de încadrare (ceea ce poate lăsa spații goale din caseta de încadrare), Umplere dimensionează imaginea astfel încât să umple în întregime caseta de încadrare (ceea ce poate conduce la extinderea imaginii în afara casetei de încadrare), Ca atare nu aplică nicio dimensionare asupra imaginii şi Conformare dimensionează imaginea neproporțional, astfel încât să se potrivească în caseta de încadrare.
- Faceți clic pe un specificator din pictograma de aliniere ▦ pentru a alege o aliniere pentru plasarea imaginii în interiorul casetei de încadrare. (Această opțiune nu este disponibilă pentru Conformare.)
- Selectați Tăiere la casetă de încadrare pentru a tăia zonele de imagine care nu intră în caseta de încadrare. Această opțiune este disponibilă numai când este selectată metoda Umplere sau Ca atare. (Această opțiune nu este disponibilă pentru Conformare.)

6 Pentru a defini variabile pentru un alt strat, alegeți un strat din meniul pop-up Strat. Un asterisc apare în dreptul numelui stratului care conține variabile. Puteți utiliza săgețile de navigare pentru a vă deplasa între straturi.

7 Faceți clic pe OK.

Redenumirea unei variabile

1 Alegeți Imagine > Variabile > Definire.

2 Alegeți stratul care conține variabila din meniul pop-up Strat.

3 Pentru a redenumi variabila, introduceți un nume în caseta de text Nume. Numele de variabile trebuie să înceapă cu o literă, caracterul underscore sau două puncte şi nu pot conține spații sau caractere speciale (cu excepția virgulelor, ghilimelelor, caracterelor underscore şi două puncte).

4 Pentru a înlătura o variabilă, deselectați-o.

Definirea unui set de date

Un *set de date* este o colecție de variabile și date asociate. Definiți câte un set de date pentru fiecare versiune a imaginii grafice pe care doriți să o generați.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Alegeți Imagine > Variabile > Seturi de date.
- În cazul în care caseta de dialog Variabile este deschisă, alegeți Seturi de date din meniul pop-up din partea superioară a casetei de dialog sau faceți clic pe Următor.

***Notă:** Trebuie să definiți cel puțin o variabilă înainte de a putea edita setul de date prestabilit.*

2 Faceți clic pe butonul Set de date nou.

3 Selectați o variabilă din meniul pop-up Nume sau din lista din partea inferioară a casetei de dialog.

4 Editați datele variabilei:

- Pentru variabile Vizibilitate, selectați Vizibil pentru a afișa conținutul stratului sau Invizibil pentru a ascunde conținutul stratului.
- Pentru variabile Înlocuire pixel, faceți clic pe Selectare fișier și selectați un fișier imagine de schimb. Faceți clic pe Fără înlocuire înainte de aplicarea setului de date pentru a lăsa stratul în starea lui curentă.

***Notă:** Fără înlocuire nu resetează fișierul la starea sa originală dacă o altă înlocuire a fost aplicată anterior.*

- Pentru variabile Înlocuire text T, introduceți un șir de text în caseta de text Valoare.

5 Definiți seturi de date suplimentare pentru fiecare versiune a imaginii grafice pe care doriți să o generați.

Puteți edita, redenumi sau șterge setul de date mai târziu alegându-l mai întâi din meniul pop-up Set de date și editându-i opțiunile. Utilizați pictogramele cu săgeți pentru a vă deplasa între seturile de date. Faceți clic pe pictograma Ștergere pentru a șterge un set de date.

Previzualizarea sau aplicarea unui set de date

Puteți aplica conținutul unui set de date la imaginea de bază, lăsând totodată toate variabilele și seturile de date intacte. Acest lucru modifică aspectul documentului PSD pentru a conține valorile setului de date. De asemenea, puteți previzualiza modul în care fiecare versiune a imaginii dvs. grafice va arăta cu fiecare set de date.

***Notă:** Aplicarea unui set de date suprascrie documentul dvs. original.*

❖ Alegeți Imagine > Aplicare set de date. Selectați setul de date din listă și previzualizați imaginea în fereastra pentru document. Pentru a aplica setul de date, faceți clic pe Aplicare. Faceți clic pe Anulare în timpul previzualizării, dacă nu doriți să modificați imaginea de bază.

De asemenea, puteți aplica și previzualiza un set de date în pagina Set de date a casetei de dialog Variabile.

Generarea imaginilor grafice cu ajutorul seturilor de date

După ce definiți variabile și unul sau mai multe seturi de date, puteți trimite, în modul Lot, imagini utilizând valorile setului de date. Puteți trimite imagini ca fișiere PSD.

1 Alegeți Fișier > Export > Seturi de date ca fișiere.

2 Introduceți un nume de bază pentru toate fișierele generate. Dacă doriți, puteți crea propria schemă de denumire a fișierelor.

3 Faceți clic pe butonul Selectare dosar pentru a selecta un director destinație pentru fișierele dvs.

4 Alegeți seturile de date de exportat.

5 Faceţi clic pe OK.

Crearea seturilor de date în fişiere externe

Puteţi crea rapid un număr mare de seturi de date prin crearea unui fişier text extern care să conţină toate informaţiile despre variabilă şi încărcarea acelui fişier într-un document PSD care să conţină variabile. Una din metode constă în introducerea datelor într-un fişier text sau într-o foaie de calcul Microsoft Excel şi exportarea ulterioară a acestora într-un fişier separat prin tabulatori sau virgule.

Sintaxa fişierului text extern este următoarea (unde fiecare linie care începe cu “Variabilă” sau “Valoare” este o linie independentă în întregime în fişierul dvs.):

```
VariableName1<sep>VariableName2<sep> <sep>VariableNameN <nl>
Value1-1<sep>Value2-1<sep>><sep>ValueN-1<nl>
Value1-2<sep>Value2-2<sep><sep>ValueN-2<nl>
Value1-M<sep>Value2-M<sep><sep>ValueN-M<nl>
```

Toate numele de variabile sunt listate în prima linie, în ordinea în care sunt date valorile în liniile următoare. Fiecare linie care urmează reprezintă un set de date, cu valori date pentru fiecare variabilă.

Pentru a crea linii multiple de text într-o singură linie de text dintr-un set de date, încadraţi textul între ghilimele şi inseraţi retururi de car în fişierul separat prin tabulatori sau virgule în care doriţi să survină pauzele.

Elemente de sintaxă ale fişierului text extern	
<sep>	Fie un fişier separat prin virgule (CSV), fie unul delimitat prin tabulatori care separă fiecare nume sau valoare a variabilei.
<nl>	Un caracter linie nouă care încheie fiecare set de date şi poate fi un salt de linie, un retur de car sau ambele.
”adevărat” şi “fals”	Valori permise pentru o variabilă de vizibilitate.
Spaţii	Spaţiile din jurul delimitatorului sunt înlăturate la interpretarea fişierului; între cuvintele dintr-un şir de valori (de exemplu, două de un fel) spaţiile sunt menţinute, iar spaţiile de la început şi de la sfârşit sunt menţinute dacă sunt încadrate între ghilimele (de exemplu “un fel”).
Ghilimele	Pot face parte dintr-o valoare dacă sunt precedate de alte ghilimele (de exemplu “”B”” va fi “B” în setul de date).

Dacă <sep> sau <nl> face parte din valoarea variabilei, atunci întreaga valoare trebuie să fie cuprinsă între ghilimele.

Toate variabilele definite în documentul PSD trebuie definite în fişierul text. Se afişează o eroare dacă numărul de variabile din fişierul text nu corespunde numărului din document.

Exemplu de set de date:

Utilizând un şablon pentru flori care conţine variabile pentru lalea şi floarea soarelui, puteţi configura un fişier text care arată ca mai jos:

```
{contents of FlowerShow.txt}
Variable 1, Variable 2, Variable 3
true, TULIP, c:\My Documents\tulip.jpg
false, SUNFLOWER, c:\My Documents\sunflower.jpg
false, CALLA LILY, c:\My Documents\calla.jpg
true, VIOLET, c:\My Documents\violet.jpg
```

***Notă:** Puteţi utiliza o cale relativă pentru locaţia imaginii dacă fişierul text se află în acelaşi dosar cu fişierul imagine. De exemplu, ultimul element din exemplu poate fi: adevărat, VIOLET, violet.jpg.*

Importul unui set de date

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Alegeţi Fişier > Import > Seturi de date variabile.
- Alegeţi Imagine > Variabile > Seturi de date şi faceţi clic pe butonul Import.

2 Navigaţi la fişierul text de importat.

3 Setaţi opţiunile de import.

Utilizare prima coloană pentru nume seturi de date Denumeşte fiecare set de date utilizând conţinutul primei coloane din fişierul text (valorile pentru prima variabilă listată). În caz contrar, seturile de date sunt denumite "Set de date 1, Set de date 2 şi aşa mai departe."

Înlocuire seturi de date existente Şterge toate seturile de date existente înainte de import.

4 Setaţi codarea fişierului text sau lăsaţi setarea Automat.

5 Faceţi clic pe OK.

Salvarea şabloanelor pentru a fi utilizate cu alte produse Adobe

Puteţi salva un şablon în format PSD pentru a fi utilizat cu alte produse Adobe, precum Adobe Graphics Server (disponibil numai în engleză) şi Adobe GoLive. De exemplu, un utilizator GoLive poate plasa un şablon PSD într-o machetă de pagină, îi leagă variabilele la o bază de date utilizând legături dinamice şi apoi utilizează Graphics Server pentru a genera iteraţii ale ilustraţiei. Similar, un dezvoltator care lucrează cu Graphics Server poate lega variabilele din fişierul PSD direct la o bază de date sau la altă sursă de date.

Pentru informaţii suplimentare despre utilizarea şabloanelor PSD pentru crearea imaginilor grafice funcţie de date, consultaţi asistenţa Adobe GoLive şi Ghidul dezvoltatorului Adobe Graphics Server.

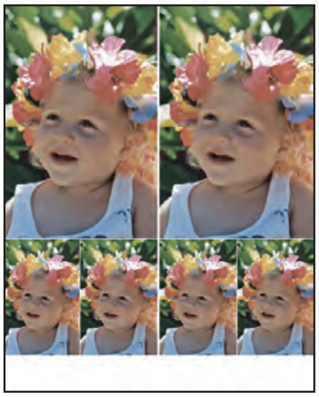
Capitolul 21: Plug-inuri opţionale

Photoshop include mai multe plug-inuri, extensii şi presetări opţionale care nu sunt instalate cu aplicaţia dvs. Multe din aceste elemente sunt disponibile în dosarul Bonusuri de pe discul aplicaţiei dvs. Dosarul Bonusuri include şi un fişier PDF OptionalPluginsReadMe, cu instrucţiuni referitoare la modul de instalare a plug-inurilor şi presetărilor, precum şi cu informaţii despre locurile din care pot fi descărcate plug-inuri suplimentare, mai vechi.

Împachetări de imagini şi foi de contacte

Plasaţi mai multe fotografii într-un pachet de imagini.

Cu ajutorul comenzii Împachetare imagini, puteţi plasa mai multe copii ale unei imagini sursă într-o singură pagină, în acelaşi mod în care studiourile de fotografie procedează cu fotografiile de şcoală şi alte pachete de fotografii. Aveţi de asemenea opţiunea de a plasa diferite imagini în aceeaşi pagină. Puteţi selecta dintr-o varietate de opţiuni pentru dimensiune şi plasare, pentru a personaliza macheta pachetului.



O machetă de pachet de imagini

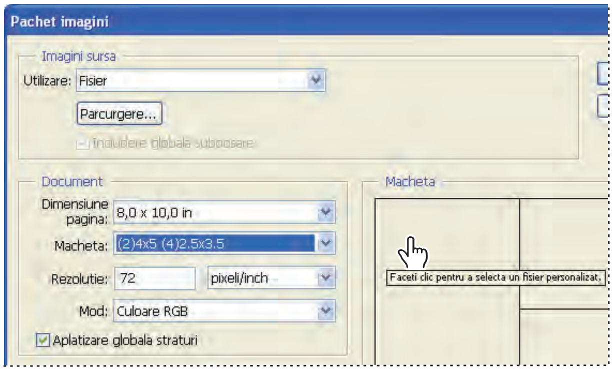
1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- (Photoshop) Selectaţi Fişier > Automat > Împachetare imagini. Dacă aveţi deschise mai multe imagini, comanda Împachetare imagini va utiliza imaginea din prim plan.
- (Bridge) Selectaţi Instrumente > Photoshop > Împachetare imagini. Comanda Împachetare imagini utilizează prima imagine listată în Bridge, cu excepţia cazului în care selectaţi o anumită imagine înainte de a da comanda Împachetare imagini.

Dacă utilizaţi numai imaginea din prim plan sau o imagine selectată din Bridge, săriţi la pasul 3.

2 Adăugaţi una sau mai multe imagini la machetă, prin efectuarea uneia dintre următoarele acţiuni:

- În zona Imagini sursă din caseta de dialog Împachetare imagini, selectaţi Fişier sau Dosar din meniul Utilizare şi faceţi clic pe Parcurgere (Windows) sau Selectare (Mac OS). Dacă selectaţi Dosar, puteţi bifa opţiunea Includere globală subdosare, pentru a include imaginile din toate subdosarele.
- Faceţi clic pe un înlocuitor din macheta de previzualizare şi selectaţi o imagine.



Utilizare: Fisier

☐ Includere globala subdosare

Dimensiune pagina: 8,0 x 10,0 in

Macheta: (2)4x5 (4)2.5x3.5

Rezolutie: 72 pixeli/inch

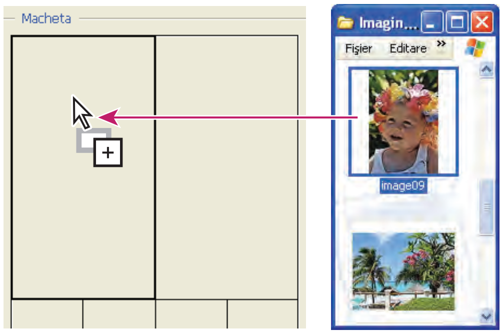
Mod: Culoare RGB

☑ Aplatizare globala straturi

Faceti clic pentru a selecta un fisier personalizat.

Faceți clic pe un înlocuitor din macheta de previzualizare Împachetare imagini și selectați o imagine.

- Trageți o imagine de pe desktop sau dintr-un dosar într-un înlocuitor.



Adăugați o imagine la un pachet de imagini prin tragerea acesteia de pe desktop peste un înlocuitor.

Puteți modifica orice imagine din machetă făcând clic pe un înlocuitor și selectând o imagine.

3 În zona Document din cesta de dialog Împachetare imagini, selectați dimensiunea paginii, macheta, rezoluția și modul de culoare. În partea dreaptă a casetei de dialog va fi afișată o miniatură a machetei selectate. Puteți de asemenea să creați propriile dvs. machete personalizate.

4 Bifați opțiunea Aplatizare globală straturi pentru a crea un pachet de imagini cu toate imaginile și textul pentru etichete într-un singur strat. Debifați Aplatizare globală straturi pentru a crea un pachet de imagini cu straturi separate de imagini și text (pentru etichete). Dacă plasați fiecare imagine și etichetă pe un strat separat, puteți actualiza pachetul de imagini după ce a fost salvat. Totuși, straturile cresc dimensiunea de fișier a pachetului dvs. de imagini.

5 În zona Etichetă, selectați sursa pentru textul etichetei din meniul Conținut sau selectați Fără. Dacă selectați Text personalizat, introduceți textul pentru etichetă în câmpul Text personalizat.

6 Specificați fontul, dimensiunea fontului, culoarea, opacitatea, poziția și rotația pentru etichete.

7 Faceți clic pe OK.

Personalizarea unei machete de pachet de imagini

Puteţi modifica machetele existente sau puteţi crea machete noi utilizând caracteristica Machetă editare pachet de imagini. Machetele dvs. personalizate sunt salvate ca fişiere text şi stocate în dosarul Machete din dosarul Presetări. Puteţi apoi să reutilizaţi machetele salvate. Caracteristica Machetă editare pachet de imagini utilizează o interfaţă grafică, ce elimină obligaţia de a scrie fişiere text pentru crearea sau modificarea machetelor.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

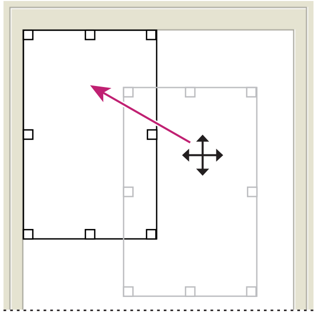
- (Photoshop) Selectaţi Fişier > Automat > Împachetare imagini.
- (Bridge) Selectaţi Instrumente > Photoshop > Împachetare imagini.

2 În caseta de dialog Împachetare imagini, selectaţi o machetă din meniul Machetă dacă creaţi o machetă sau personalizaţi o machetă existentă.

3 Faceţi clic pe butonul Editare machetă.

4 În caseta de dialog Machetă editare pachet de imagini, introduceţi un nume pentru macheta personalizată în caseta de text Nume.

5 (Opţional) În zona Machetă a casetei de dialog Machetă editare pachet de imagini, selectaţi o dimensiune din meniul Dimensiune pagină, sau introduceţi valori în casetele de text Înălţime şi Lăţime. Puteţi utiliza meniul Unităţi pentru a specifica unităţile inches, centimetri, pixeli sau milimetri.



Tragerea unui înlocuitor într-o locaţie nouă în macheta Împachetare imagini

6 În zona Grilă a casetei de dialog Machetă editare pachet de imagini, selectaţi opţiunea Ajustare la pentru a afişa o grilă care să vă ajute să poziţionaţi elementele în macheta personalizată. Introduceţi o valoare în caseta de text Dimensiune pentru a modifica aspectul grilei.

7 Pentru a adăuga sau şterge un înlocuitor, efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Faceţi clic pe Adăugare zonă pentru a adăuga un înlocuitor în machetă.
- Selectaţi un înlocuitor şi faceţi clic pe Ştergere zonă pentru a o şterge din machetă.

8 Pentru a modifica un înlocuitor, selectaţi unul şi efectuaţi una din următoarele acţiuni:

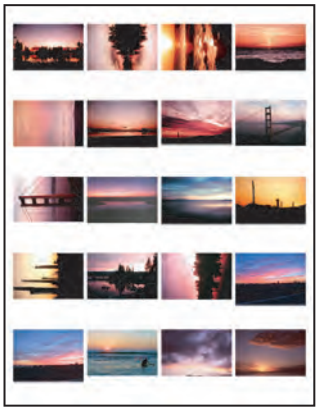
- Introduceţi valori în casetele de text Lăţime şi Înălţime pentru a redimensiona un înlocuitor.
- Faceţi clic pe un handle şi trageţi-l pentru a redimensiona înlocuitorul. Dacă redimensionaţi un înlocuitor dreptunghiular cu o imagine în el, funcţia Împachetare imagini va ajusta imaginea la înlocuitorul vertical sau orizontal, în funcţie de modul în care este redimensionată zona.
- Introduceţi valori în casetele de text X şi Y pentru a muta un înlocuitor.
- Faceţi clic pe un înlocuitor şi trageţi-l în locaţia dorită din machetă.

9 Faceţi clic pe Salvare.

Crearea unei foi de contacte

Pentru a crea foi de contacte mai eficiente, utilizaţi Adobe Output Module din Adobe Bridge. Pentru informaţii suplimentare, căutaţi în Asistenţă Bridge textul „modul de ieşire foi de contacte". Instalaţi plug-inul Photoshop opţional descris aici numai dacă aveţi un flux de lucru care are nevoie de el.

Foile de contacte vă permit să previzualizaţi cu uşurinţă şi să catalogaţi grupurile de imagini prin afişarea unei serii de miniaturi pe o singură pagină. Puteţi crea şi plasa automat miniaturile pe o pagină, utilizând comanda Foaie contacte II.



O foaie de contacte

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- (Photoshop) Selectaţi Fişier > Automat > Foaie contacte II.
- (Bridge) Selectaţi un dosar de imagini sau anumite fişiere imagine. Din meniul Bridge, selectaţi Instrumente > Photoshop > Foaie contacte II. CU excepţia cazului în care selectaţi anumite imagini, foaia de contacte va include toate imaginile afişate curent în Adobe Bridge. Puteţi selecta un alt dosar de imagini sau puteţi selecta alte imagini deschise curent după deschiderea casetei de dialog Foaie contacte II.

***Notă:** Faceţi clic pentru a selecta o imagine în Bridge. Shift-clic pentru a selecta o serie de imagini. Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pentru a selecta imagini necontigue.*

2 În caseta de dialog Foaie contacte II, specificaţi imaginile de utilizat prin selectarea uneia dintre următoarele opţiuni din meniul Utilizare din zona Imagini sursă:

Documente deschise curent Utilizează orice imagine care este deschisă curent în Photoshop.

Dosar Vă permite să faceţi clic pe Parcurgere (Windows) sau pe Selectare (Mac OS) pentru a specifica dosarul care conţine imaginile pe care doriţi să le utilizaţi. Selectaţi Includere globală subdosare pentru a include imaginile din toate subdosarele.

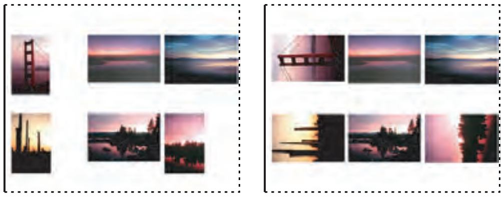
Imagini selectate din Bridge Utilizează imaginile afişate în Bridge. Sunt utilizate toate imaginile din Bridge, cu excepţia cazului în care alegeţi anumite imagini, selectând comanda Foaie contacte II. Nu sunt incluse imaginile din subdosare.

3 În zona Document, specificaţi dimensiunea, rezoluţia şi modul de culoare pentru foaia de contacte. Bifaţi opţiunea Aplatizare globală straturi pentru a crea o foaie de contacte cu toate imaginile şi textul într-un singur strat. Debifaţi opţiunea Aplatizare globală straturi pentru a crea o foaie de contacte în care fiecare imagine se află într-un strat separat şi fiecare legendă se află într-un strat de text separat.

4 În zona Miniaturi, specificaţi opţiunile de machetare pentru previzualizarea miniaturilor.

- Pentru Plasare, optaţi pentru aranjarea miniaturilor mai întâi în linie (de la stânga la dreapta, apoi de sus în jos) sau mai întâi în coloană (de sus în jos, apoi de la stânga la dreapta).

- Introduceți numărul de coloane și rânduri dorite per foaie de contacte. Dimensiunile maxime pentru fiecare miniatură sunt afișate la dreapta, împreună cu o previzualizare a machetei specificate.
- Bifați opțiunea Utilizare spațiere automată pentru a lăsa aplicația Photoshop să spațieze automat miniaturile din foaia de contacte. Dacă debifați opțiunea Utilizare spațiere automată, puteți specifica spațiul vertical și orizontal din jurul miniaturilor. Previzualizarea foii de contacte din caseta de dialog este actualizată automat când specificați spațierea.
- Bifați opțiunea Rotire pentru cea mai bună potrivire pentru a roti imaginile, indiferent de orientarea acestora, astfel încât să se încadreze optim în foaia de contacte.



Dacă opțiunea Rotire pentru cea mai bună potrivire este debifată, miniaturile apar cu orientarea corectă (stânga). Când această opțiune este bifată, imaginile sunt rotite pentru a obține încadrarea optimă (dreapta).

5 Bifați Utilizare nume fișier ca legendă pentru a eticheta miniaturile utilizând numele fișierelor imaginilor sursă. Utilizați meniul pentru a specifica fontul și dimensiunea fontului pentru legendă.

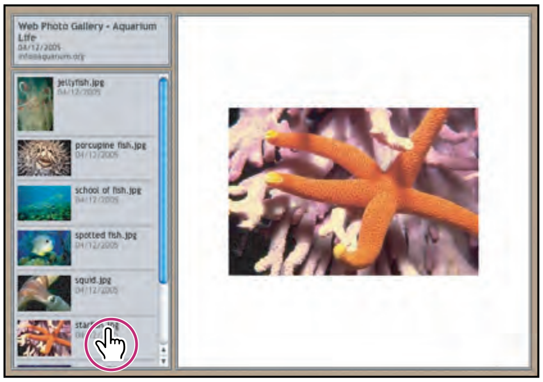
6 Faceți clic pe OK.

Crearea de galerii foto Web

Pentru a crea galerii Web mai eficiente, utilizați Adobe Output Module din Adobe Bridge. Pentru informații suplimentare, căutați în Asistență Bridge textul „modul de ieșire galerie foto”. Instalați plug-inul Photoshop opțional descris aici numai dacă aveți un flux de lucru care are nevoie de el.

Despre galeriile foto Web

O galerie foto Web este un site Web care are pe prima pagină imagini în miniatură și pagini de galerii cu imagini la dimensiuni reale. Fiecare pagină conține legături care permit vizitatorilor să navigheze pe site. De exemplu, când un vizitator face clic pe o imagine în miniatură de pe prima pagină, imaginea asociată la dimensiune reală se încarcă în pagina de galerie. Utilizați comanda Galerie foto Web pentru a genera automat o galerie foto Web dintr-un set de imagini.



Prima pagină a galeriei foto Web

Photoshop vă pune la dispoziţie o gamă diversă de stiluri pentru galeria dvs., pe care le puteţi selecta utilizând comanda Galerie foto Web. Dacă sunteţi un utilizator avansat, cunoscător de HTML, puteţi crea un stil nou sau puteţi personaliza un stil editând o serie de fişiere şablon HTML.

Fiecare şablon pentru stilurile de galerie este furnizat cu diferite opţiuni. Dacă utilizaţi unul din stilurile presetate, anumite opţiuni pot fi estompate sau indisponibile pentru stilul respectiv.

Crearea unei galerii foto Web

1 (Opţional) Selectaţi fişierele sau dosarul pe care doriţi să-l utilizaţi în Adobe Bridge.

Imaginile dvs. vor fi prezentate în ordinea în care sunt afişate în Bridge. Dacă preferaţi să utilizaţi o altă ordine, modificaţi ordinea în Bridge.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- În Adobe Bridge, selectaţi Instrumente > Photoshop > Galerie foto Web.
- În Photoshop, selectaţi Fişier > Automat > Galerie foto Web.

3 Selectaţi un stil pentru galerie din meniul pop-up Stiluri. Se va afişa în caseta de dialog o previzualizare a primei pagini în stilul selectat.

4 (Opţional) Introduceţi o adresă de e-mail ca date de contact pentru galerie.

5 Selectaţi fişierele sursă pentru galeria dvs. din meniul Utilizare.

Imagini selectate din Bridge Utilizează imaginile pe care le-aţi selectat înainte de a deschide caseta de dialog Galerie foto Web.

Dosar Utilizează imaginile din dosarele pe care le selectaţi utilizând butoanele Browse (Windows) sau Choose (Mac OS). Selectaţi Includere globală subdosare pentru a include imaginile din toate subdosarele dosarului selectat.

6 Faceţi clic pe Destinaţie şi apoi selectaţi un dosar în care să stocaţi imaginile şi paginile HTML pentru galerie. Apoi faceţi clic pe OK (Windows) sau Choose (Mac OS).

7 Selectaţi opţiuni de formatare pentru galeria Web. Selectaţi din meniul Opţiuni pentru a afişa fiecare set de opţiuni. Consultaţi "Opţiunile pentru galeria foto Web" la pagina 684.

8 Faceţi clic pe OK. Photoshop plasează următoarele fişiere HTML şi JPEG în dosarul dvs. de destinaţie:

- Prima pagină a galeriei dvs. numită index.htm sau index.html, în funcţie de opţiunile Extensie. Deschideţi acest fişier în orice browser Web pentru a previzualiza galeria dvs.
- Imaginile JPEG dintr-un subdosar de imagini.
- Paginile HTML dintr-un subdosar de pagini.
- Imaginile în miniatură JPEG dintr-un subdosar de miniaturi.

Verificarea potrivirii culorilor

Dacă lucraţi cu fotografii într-un spaţiu de lucru cu o gamă largă de culori, precum ProPhoto RGB sau Adobe RGB, imaginile color se pot modifica când sunt vizualizate într-o galerie Web de un browser care nu citeşte profilurile de culoare încorporate. Dacă se întâmplă acest lucru, încercaţi să convertiţi profilurile imaginii la sRGB (pe care îl utilizează în mod implicit majoritatea browser-elor) înainte de a le optimiza sau include într-o Galerie foto Web. Convertiţi-le la sRGB într-unul din modurile următoare. Este recomandat să lucraţi cu o copie a imaginilor.

- Pentru a converti o singură imagine, selectaţi Editare > Conversie la profil şi apoi alegeţi sRGB. Consultaţi "Atribuirea sau eliminarea unui profil de culoare (Illustrator, Photoshop)" la pagina 153.

- Pentru a converti un dosar de imagini, utilizaţi procesorul de imagine. Selectaţi Fişier > Scripturi > Procesor imagine. Consultaţi "Convertirea fişierelor cu procesorul de imagine" la pagina 666.

Dacă utilizaţi procesorul de imagine, puteţi salva fişierele direct în format JPEG în mărimea dorită. În acest caz, asiguraţi-vă că dezactivaţi opţiunea Redimensionare imagini din opţiunile Imagini mari.

Opţiunile pentru galeria foto Web

General Opţiunile pentru extensia fişierelor, codare şi metadate.

- **Extensie** Utilizează .htm sau.html ca extensie pentru numele fişierului.
- **Utilizare codare UTF 8 pentru URL** Utilizează codarea UTF-8.
- **Adăugare atribute lăţime şi înălţime pentru imagini** Specifică dimensiunile, reducând timpul de descărcare.
- **Păstrare globală metadate** Păstrează informaţiile despre metadate.

Banner Opţiunile de text pentru banner-ul care apare pe fiecare pagină din galerie. Introduceţi text pentru fiecare din următoarele:

- **Nume site** Numele galeriei.
- **Fotograf** Numele persoanei sau organizaţiei care a realizat fotografiile din galerie.
- **Informaţii contact** Informaţiile de contact pentru galerie, precum numărul de telefon sau adresa profesională.
- **Dată** Data care apare pe fiecare pagină a galeriei. În mod implicit, Photoshop utilizează data curentă.
- **Font şi Dimensiune font** (Disponibile pentru anumite stiluri de site) Opţiunile pentru textul banner-ului.

Imagini mari Opţiunile pentru imaginile principale care apar în fiecare pagină a galeriei.

- **Adăugare legături numerice** (Disponibilă pentru anumite stiluri de site) Plasează o secvenţă numerică (începând cu 1, terminând cu numărul total de pagini ale galeriei) orizontală în partea de sus a fiecărei pagini din galerie. Fiecare număr este o legătură la pagina respectivă.

- **Redimensionare imagini** Redimensionează imaginile sursă pentru a le plasa în paginile galeriei. Selectaţi o dimensiune din meniul pop-up sau introduceţi o dimensiune în pixeli. Pentru Constrângere, selectaţi dimensiunile imaginii pe care doriţi să le constrângeţi în timpul redimensionării. Pentru Calitate JPEG, selectaţi o opţiune din meniul pop-up, introduceţi o valoare între 0 şi 12 sau trageţi de glisor. Cu cât este valoarea mai mare cu atât este mai bună calitatea imaginii şi fişierul mai mare.

***Notă:** Photoshop utilizează metoda implicită de interpolare a imaginii setată în preferinţe. Selectaţi Claritate bicubică drept metodă implicită pentru rezultate optime când reduceţi dimensiunea imaginii.*

- **Dimensiune chenar** Specifică lăţimea, în pixeli, a chenarului care înconjoară imaginea.

- **Utilizare titluri** (Disponibilă pentru anumite stiluri de site) Specifică opţiunile de afişare a legendelor sub fiecare pagină. Selectaţi Nume fişier pentru a afişa numele fişierului sau selectaţi Descriere, Contribuţii, Titlu şi Drepturi de autor pentru a afişa textul de descriere din caseta de dialog Informaţii fişier.

- **Font şi Dimensiune font** (Disponibile pentru anumite stiluri de site) Specifică fontul şi dimensiunea legendei.

Miniaturi Opţiunile pentru prima pagină a galeriei inclusiv dimensiunea imaginilor în miniatură.

- **Dimensiune** Specifică dimensiunea miniaturii. Selectaţi din meniul pop-up sau introduceţi o valoare în pixeli pentru lăţimea fiecărei miniaturi.

- **Coloane şi Rânduri** Specifică numărul de coloane şi de rânduri în care se afişează miniaturile pe prima pagină. Această opţiune nu se aplică galeriilor care utilizează Stil cadru orizontal sau Stil cadru vertical.

- **Dimensiune chenar** Specifică lăţimea, în pixeli, a chenarului care înconjoară fiecare miniatură.
- **Utilizare titluri Utilizare** (Disponibilă pentru anumite stiluri de site) Specifică opţiunile de afişare a legendelor sub fiecare miniatură. Selectaţi Nume fişier pentru a afişa numele fişierului sau selectaţi Descriere, Contribuţii, Titlu şi Drepturi de autor pentru a afişa textul de descriere din caseta de dialog Informaţii fişier.
- **Font şi Dimensiune font** (Disponibile pentru anumite stiluri de site) Specifică fontul şi dimensiunea legendei.

Culori personalizate Opţiunile pentru culorile elementelor din galerie. Pentru a modifica culoarea unui element, faceţi clic pe specimenul său de culoare şi apoi selectaţi o culoare nouă din Alegere culoare Adobe. Puteţi schimba culoarea de fundal a fiecărei pagini (opţiunea Fundal) şi a banner-ului (opţiunea Banner).

Securitate Afişează text pe fiecare imagine ca protecţie antifurt.

- **Conţinut** Specifică textul de afişat. Selectaţi Text personalizat pentru a introduce text personalizat. Selectaţi Nume fişier, Descriere, Contribuţii, Titlu sau Drepturi de autor pentru a afişa textul din caseta de dialog Informaţii fişier.
- **Font, Culoare şi Poziţie** Specifică fontul, culoarea şi alinierea legendei.
- **Rotire** Plasează textul pe imagine la un anumit unghi.

Stilurile pentru galeria foto Web

Photoshop vă pune la dispoziţie o gamă diversă de stiluri pentru galeria dvs. Dacă sunteţi un utilizator avansat, cunoscător de HTML, puteţi crea un stil nou sau puteţi personaliza un stil editând o serie de fişiere şablon HTML.

Stilurile pentru galeria foto Web oferite de Photoshop sunt stocate în dosare individuale în următoarele locaţii:

Windows Program Files/Adobe/Adobe Photoshop CS4/Presetări/Galerie foto Web.

Mac OS Adobe Photoshop CS4/Presetări/Galerie foto Web.

Numele fiecărui dosar din această locaţie apare ca opţiune în meniul Stiluri în caseta de dialog Galerie foto Web. Fiecare dosar conţine următoarele fişiere şablon HTML, pe care Photoshop le utilizează pentru a genera galeria:

Caption.htm Stabileşte macheta legendei care apare sub fiecare miniatură pe prima pagină.

FrameSet.htm Stabileşte macheta cadrului setat pentru afişarea paginilor.

IndexPage.htm Stabileşte macheta primei pagini.

SubPage.htm Stabileşte macheta paginilor galeriei care conţin imaginile în dimensiuni reale.

Thumbnail.htm Stabileşte macheta miniaturilor care apar pe prima pagină.

Fiecare fişier şablon conţine cod HTML şi token-uri. Un *token* este un şir de text care este înlocuit de Photoshop când îi setaţi opţiunea corespunzătoare în caseta de dialog Galerie foto Web. De exemplu, un fişier şablon conţine următorul element TITLE al cărui text inclus este un token:

<TITLE>%TITLE%</TITLE>

Când Photoshop generează galeria utilizând acest fişier şablon, înlocuieşte token-ul %TITLE% cu textul pe care l-aţi introdus pentru Nume site în caseta de dialog Galerie foto Web.

Pentru a înţelege mai bine un stil existent, puteţi deschide şi studia fişierele sale şablon HTML utilizând un editor HTML. Având în vedere că numai caracterele ASCII standard sunt necesare pentru a crea documente HTML, puteţi deschide, edita şi crea aceste documente utilizând un editor de text simplu precum Notepad (Windows) sau TextEdit (Mac OS).

Despre personalizarea stilurilor de galerie foto Web

Puteţi personaliza un stil existent de galerie foto Web editând unul sau mai multe fişiere şablon HTML ale acestuia. Când personalizaţi un stil, trebuie să respectaţi aceste îndrumări astfel încât Photoshop să poată genera galeria în mod corect:

- Dosarul de stil trebuie să conţină următoarele fişiere: Caption.htm, IndexPage.htm, SubPage.htm, Thumbnail.htm şi FrameSet.htm.
- Puteţi redenumi dosarul de stil, dar nu şi fişierele şablon HTML din dosar.
- Puteţi lăsa gol fişierul Caption.htm şi puteţi plasa codul HTML şi token-urile care stabilesc macheta legendei în fişierul Thumbnail.htm.
- Puteţi înlocui un token dintr-un fişier şablon cu textul sau cu codul HTML corespunzător astfel încât să puteţi defini o opţiune prin intermediul fişierului şablon mai degrabă decât prin caseta de dialog Galerie foto Web. De exemplu, un fişier şablon poate conţine un element BODY cu următorul atribut de culoare de fundal care utilizează un token ca valoare:

  bgcolor=%BGCOLOR%

  Pentru a seta culoarea de fundal a paginii în roşu, puteţi înlocui token-ul %BGCOLOR% cu “FF0000.”
- Puteţi adăuga fişierelor şablon codul HTML şi token-uri. Toate token-urile trebuie să fie cu caractere majuscule şi să înceapă şi să se termine cu simbolul de procent (%).

Personalizarea sau crearea unui stil de galerie foto Web

1 Localizaţi dosarul care stochează stilurile existente de galerie foto Web.

2 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a personaliza un stil, creaţi o copie a dosarului de stil şi stocaţi-o în aceeaşi locaţie ca şi dosarele de stil existente.
- Pentru a crea un stil nou, creaţi un dosar nou pentru noul stil şi stocaţi-l în aceeaşi locaţie ca şi dosarele de stil existente.

Stilul personalizat sau stilul nou (denumit după dosarul său) se afişează în meniul Stiluri în caseta de dialog Galerie foto Web.

3 Utilizând un editor HTML, efectuaţi una din următoarele acţiuni:

- Personalizaţi fişierul şablon HTML.
- Creaţi fişierele şablon HTML necesare şi stocaţi-le în dosarul de stil.

Când creaţi fişierele şablon, asiguraţi-vă că respectaţi îndrumările pentru personalizare evidenţiate în “Despre personalizarea stilurilor de galerie foto Web” la pagina 686.

***Important:** Când personalizaţi sau creaţi un şablon pentru un stil de galerie, este recomandat să plasaţi fiecare din următoarele token-uri pe o linie separată în fişierul HTML: %CURRENTINDEX%, %NEXTIMAGE%, %NEXTINDEX%, %PAGE%, %PREVIMAGE% şi %PREVINDEX%. Când generaţi pagini specifice unei galerii, Photoshop omite liniile unui şablon care conţin token-uri ce nu se aplică acestor pagini. De exemplu, când Photoshop generează prima pagină a galeriei, omite liniile şablonului care conţin token-ul %PREVIMAGE%, ce stabileşte legătura cu pagina anterioară a galeriei. Plasând token-ul %PREVIMAGE% pe o linie separată, vă asiguraţi că Photoshop nu va ignora alte token-uri din şablon.*

Token-urile din stilurile de galerie foto Web

Photoshop utilizează token-uri în fişierele şablon HTML pentru a defini un stil implicit de galerie foto Web. Photoshop utilizează aceste token-uri pentru a genera o galerie pe baza datelor introduse de utilizator în caseta de dialog Galerie foto Web.

Când personalizaţi sau creaţi un stil de galerie, puteţi adăuga orice token oricărui fişier şablon HTML, cu excepţia token-urilor %THUMBNAILS% şi %THUMBNAILSROWS%, care pot apărea doar în fişierul IndexPage.htm. Când adăugaţi un token unui fişier, reţineţi că ar putea fi necesar să adăugaţi şi codul HTML pentru ca token-ul să fie utilizat corect.

Puteţi utiliza următoarele token-uri în fişierele şablon HTML:

%ALINK% Stabileşte culoarea legăturilor active.

%ALT% Stabileşte numele unui fişier de imagine.

%ANCHOR% Permite întoarcerea la miniatura imaginii pe care utilizatorul o vizualizează, decât la începutul indexului. Acest token operează când utilizatorul face clic pe butonul Prima pagină.

%BANNERCOLOR% Stabileşte culoarea banner-ului.

%BANNERFONT% Stabileşte fontul pentru textul banner-ului.

%BANNERFONTSIZE% Stabileşte dimensiunea fontului pentru textul banner-ului.

%BGCOLOR% Stabileşte culoarea de fundal.

%CAPTIONFONT% Stabileşte fontul legendei care apare sub fiecare miniatură pe prima pagină.

%CAPTIONFONTSIZE% Stabileşte dimensiunea fontului legendei.

%CAPTIONTITLE% Inseraţi titlul documentului pentru o legendă din informaţiile din fişier.

%CHARSET% Stabileşte setul de caractere utilizat pe fiecare pagină.

%CONTACTINFO% Determină informaţiile de contact pentru galerie, precum numărul de telefon şi locaţia.

%CONTENT_GENRATOR% Expandează la "Galerie foto Web Adobe Photoshop CS4."

%COPYRIGHT% Inserează informaţiile de copyright pentru o legendă din informaţiile din fişier.

%CREDITS% Inserează contribuţiile pentru o legendă din informaţiile din fişier.

%CURRENTINDEX% Stabileşte legătura pentru prima pagină curentă.

%CURRENTINDEXANCHOR% Rezidă în fişierul SubPage.htm şi trimite la prima pagină de index.

%DATE% Stabileşte data care apare pe banner.

%EMAIL% Determină adresa de e-mail de contact pentru galerie.

%FILEINFO% Stabileşte informaţiile unui fişier de imagine pentru o legendă.

%FILENAME% Stabileşte numele de fişier al unei imagini. Utilizaţi acest token pentru metadatele care apar sub formă de text HTML.

%FILENAME_URL% Stabileşte numele fişierului de URL al unei imagini. Utilizaţi acest token exclusiv pentru numele fişierelor de URL.

%FIRSTPAGE% Stabileşte legătura pentru prima pagină a galeriei care apare în cadrul din dreapta al unui set de cadre.

%FRAMEINDEX% Stabileşte legătura pentru prima pagină care apare în cadrul din stânga al unui set de cadre.

%HEADER% Stabileşte titlul galeriei.

%IMAGEBORDER% Stabileşte dimensiunea chenarului imaginii în dimensiune reală dintr-o pagină de galerie.

%IMAGE_HEIGHT% Activează caseta de validare Adăugare atribute lăţime şi înălţime pentru imagini. Aceasta permite utilizatorului să descarce atributele, reducând timpul de descărcare.

%IMAGE_HEIGHT_NUMBER% Acest token este înlocuit de un număr (exclusiv) care reprezintă lăţimea imaginii.

%IMAGEPAGE% Stabileşte legătura la o pagină a galeriei.

%IMAGE_SIZE% Dacă este selectată caseta Redimensionare imagini, acest token conţine valoarea pixelilor imaginii utilizată în panoul Imagini mari. În cazul în care caseta nu este selectată, acest token conţine un şir gol. Acesta este util în special pentru JavaScript în şabloane pentru că poate afişa valorile de înălţime şi lăţime maximale pentru toate imaginile site-ului generat.

%IMAGESRC% Stabileşte URL-ul unei imagini în dimensiune reală dintr-o pagină a galeriei.

%IMAGE_WIDTH% Activează caseta de validare Adăugare atribute lăţime şi înălţime pentru imagini. Aceasta permite utilizatorului să descarce atributele, reducând timpul de descărcare.

%IMAGE_WIDTH_NUMBER% Acest token este înlocuit de un număr (exclusiv) care reprezintă lăţimea imaginii.

%LINK% Stabileşte culoarea legăturilor.

%NEXTIMAGE% Stabileşte legătura pentru pagina următoare a galeriei.

%NEXTIMAGE _CIRCULAR% Setează legătura de la o imagine mare de previzualizare la următoarea imagine mare de previzualizare.

%NEXTINDEX% Stabileşte legătura pentru prima pagină următoare.

%NUMERICLINKS% Inserează în subpagini legăturile numerotate la toate imaginile mari de previzualizare.

%PAGE% Stabileşte locaţia paginii curente (de exemplu, pagina 1 din 3).

%PHOTOGRAPHER% Stabileşte numele persoanei sau organizaţiei care a realizat fotografiile din galerie.

%PREVIMAGE% Stabileşte legătura pentru pagina anterioară a galeriei.

%PREVINDEX% Stabileşte legătura pentru prima pagină anterioară.

%SUBPAGEHEADER% Stabileşte titlul galeriei.

%SUBPAGETITLE% Stabileşte titlul galeriei.

%TEXT% Stabileşte culoarea textului.

%THUMBBORDER% Stabileşte dimensiunea chenarelor miniaturii.

%THUMBNAIL_HEIGHT% Activează caseta de validare Adăugare atribute lăţime şi înălţime pentru imagini. Aceasta permite utilizatorului să descarce atributele, reducând timpul de descărcare.

%THUMBNAIL_HEIGHT_NUMBER% Acest token este înlocuit de un număr (exclusiv) care reprezintă înălţimea miniaturii.

%THUMBNAILS% Acest token este înlocuit cu miniaturi utilizând fişierul Thumbnail.htm pentru stilurile de cadru. Trebuie să plasaţi acest token singur, într-o linie izolată şi inseparabilă dintr-un fişier HTML.

%THUMBNAIL_SIZE% Conţine valoarea pixelilor miniaturii din panoul Miniaturi. Acesta este util în special pentru JavaScript în şabloane pentru că poate afişa valorile de înălţime şi lăţime maximale pentru toate miniaturile site-ului generat.

%THUMBNAILSRC% Stabileşte legătura la o miniatură.

%THUMBNAILSROWS% Acest token este înlocuit cu rânduri de miniaturi utilizând fişierul Thumbnail.htm pentru stilurile care nu sunt de cadru. Trebuie să plasaţi acest token singur, într-o linie izolată şi inseparabilă dintr-un fişier HTML.

%THUMBNAIL_WIDTH% Activează caseta de validare Adăugare atribute lățime şi înălțime pentru imagini. Aceasta permite utilizatorului să descarce atributele, reducând timpul de descărcare.

%THUMBNAIL_WIDTH_NUMBER% Acest token este înlocuit de un număr (exclusiv) care reprezintă lățimea miniaturii.

%TITLE% Stabileşte titlul galeriei.

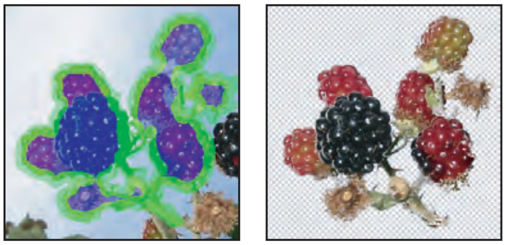
%VLINK% Stabileşte culoarea legăturilor vizitate.

Extragerea unui obiect din fundalul său

Filtrul Extragere oferă un mod sofisticat de izolare a unui obiect din fundal şi de ştergere a fundalului pe un strat. Chiar şi obiectele cu muchii de tip mătură, complexe sau nedefinibile pot fi tăiate din fundalul lor cu minimum de muncă manuală. Utilizați instrumentele din caseta de dialog Extragere pentru a specifica ce parte a imaginii să fie extrasă.

Pentru cazurile mai simple, încercați să utilizați instrumentul Radieră fundal.

Când extrageți obiectul, Photoshop îi şterge fundalul până la transparență. Pixelii de pe muchia obiectului îşi pierd componentele de culoare derivate din fundal, astfel încât se pot amesteca cu un fundal nou fără a produce un halou de culoare.



Suprafața selectată evidențiată şi umplută şi obiectul extras

Puteți să adăugați opacitate fundalului şi să creați alte efecte utilizând comanda Editare > Estompare extragere după o extragere.

1 În paleta Straturi, selectați stratul care conține obiectul pe care doriți să-l extrageți. Dacă selectați un strat de fundal, acesta devine un strat normal după extragere. Dacă stratul conține o selecție, extragerea şterge fundalul numai în suprafața selectată.

Pentru a evita pierderea informațiilor imaginii inițiale, duplicați stratul sau efectuați un instantaneu al stării imaginii inițiale.

2 Selectați Filtru > Extragere, apoi specificați opțiunile instrumentului:

Dimensiune pensulă Introduceți o valoare sau trageți glisorul pentru a specifica lățimea instrumentului Subliniere muchie . De asemenea, puteți utiliza opțiunea Dimensiune pensulă pentru a specifica lățimea instrumentelor Radieră, Curățare şi Touchup muchie.

Evidențiere Alegeți o opțiune de culoare presetată pentru evidențierea care apare în jurul obiectelor când utilizați instrumentul Evidențiere muchie sau selectați Altele pentru a alege o culoare personalizată pentru evidențiere.

Umplere Alegeți o opțiune de culoare presetată sau selectați Altele pentru a alege o culoare personalizată pentru suprafața acoperită de instrumentul Umplere.

Evidențiere inteligentă Selectați această opțiune dacă evidențiați o muchie bine definită. Această opțiune vă permite să mențineți evidențierea pe muchie și aplică o evidențiere care este suficient de lată pentru a acoperi muchia, indiferent de dimensiunea curentă a pensulei.

***Notă:** Dacă utilizați opțiunea Evidențiere inteligentă pentru a marca muchia unui obiect care este aproape de altă muchie, micșorați dimensiunea pensulei dacă muchiile în conflict împing evidențierea în afara muchiei obiectului. Dacă muchia obiectului are o culoare uniformă pe o latură și muchii cu contrast puternic pe cealaltă latură, păstrați muchia obiectului în interiorul suprafeței pensulei, dar centrați pensula pe culoarea uniformă.*

Specificați opțiunile pentru Extragere:

Imagine texturată Selectați această opțiune dacă planul frontal sau fundalul imaginii conține multă textură.

Netezire Introduceți o valoare sau trageți glisorul pentru a crește sau descrește netezimea conturului. De obicei este optim să începeți cu zero sau o valoare mică, pentru a evita neclaritatea nedorită a detaliilor. Dacă există artefacte ascuțite în rezultatul extracției, puteți crește valoarea pentru Netezire pentru a ajuta la înlăturarea lor din următoarea extracție.

Canal Alegeți canalul alfa din meniul Canal pentru a baza evidențierea pe o selecție salvată într-un canal alfa. Canalul alfa trebuie să fie bazat pe o selecție din limita muchiei. Dacă modificați o evidențiere bazată pe un canal, numele canalului din meniu se schimbă în Personalizat. Imaginea trebuie să aibă un canal alfa pentru ca opțiunea Canal să fie disponibilă.

Forțare plan frontal Selectați această opțiune dacă obiectul este deosebit de complicat sau îi lipsește un interior clar.

3 Selectați instrumentul Evidențiere muchie și desenați pentru a defini muchia obiectului pe care doriți să-l extrageți. Trageți astfel încât evidențierea să depășească ușor atât obiectul din planul frontal, cât și fundalul său. Utilizați o pensulă lată pentru a acoperi muchiile de tip mătură, complicate, unde planul frontal se amestecă cu fundalul, de exemplu în cazul părului sau al pomilor.

Utilizați fie instrumentul Zoom, fie instrumentul Mână pentru a ajusta vizualizarea după cum este necesar.

Dacă trebuie să ștergeți evidențierea, selectați instrumentul Radieră și trageți-l peste evidențiere. Pentru a șterge întreaga evidențiere, apăsați tastele Alt+Backspace (Windows) sau Option+Delete (Mac OS).

Dacă obiectul are un interior bine definit, asigurați-vă că evidențierea formează o delimitare completă. Nu este nevoie să evidențiați suprafețele în care obiectul atinge limitele imaginii. Dacă obiectul nu are un interior clar, evidențiați tot obiectul.

***Notă:** Nu puteți evidenția întregul obiect dacă ați selectat Imagine texturată sau Forțare plan frontal.*

4 Definiți suprafața planului frontal, efectuând una dintre următoarele acțiuni:

- Dacă obiectul are un interior clar, selectați instrumentul Umplere . Faceți clic pe obiect pentru a-i umple interiorul. Un alt clic cu instrumentul Umplere pe o suprafață umplută înlătură umplerea.
- Dacă ați selectat Forțare plan frontal, selectați instrumentul Pipetă și faceți clic în interiorul obiectului pentru a eșantiona culoarea din planul frontal sau faceți clic pe caseta de text Culoare și utilizați Alegere culoare pentru a selecta culoarea pentru planul frontal. Această tehnică funcționează optim cu obiecte care conțin tonuri ale unei singure culori.

5 (Opțional) Faceți clic pe Previzualizare pentru a previzualiza obiectul extras. Efectuați Zoom apropiere după cum este necesar.

Afișare Alegeți o opțiune din meniu pentru a comuta între vizualizările originalului și cea a imaginii extrase.

Ecran Alegeți o opțiune din meniu pentru a previzualiza obiectul extras pe un fundal colorat mătuit sau pe un fundal în tonuri de gri. Pentru a afișa un fundal transparent alegeți Nici unul.

6 (Opţional) Îmbunătăţiţi extracţia efectuând una dintre următoarele acţiuni:

- Alegeţi opţiunile noi Evidenţiere şi umplere şi desenaţi din nou cu instrumentul Evidenţiere muchie. Definiţi încă o dată suprafaţa planului frontal, apoi previzualizaţi obiectul extras.
- Specificaţi noile setări pentru Extragere (Netezire, Forţare plan frontal sau Culoare), apoi previzualizaţi obiectul extras.

Când sunteţi mulţumit de extragere, puteţi efectua touchup final.

7 Touch up rezultatele extracţiei, efectuând una dintre următoarele acţiuni:

- Pentru a şterge vectorizările de fundal din suprafaţa extrasă, utilizaţi instrumentul Curăţare. Instrumentul elimină opacitatea şi are un efect cumulativ. De asemenea, puteţi utiliza instrumentul Curăţare pentru a umple golurile din obiectul extras. Menţineţi apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) în timp ce trageţi pentru a adăuga opacitate de fundal.
- Pentru a edita muchia obiectului extras, utilizaţi instrumentul Touchup muchie. Instrumentul clarifică muchiile şi are un efect cumulativ. Dacă nu există nicio muchie clară, instrumentul Touchup muchie adaugă opacitate obiectului sau elimină opacitate din fundal.

De asemenea, puteţi curăţa imaginea după o extracţie utilizând instrumentele Radieră fundal şi Pensulă istoric din caseta Instrumente.

8 Faceţi clic pe OK pentru a aplica extracţia finală. Pe strat, toţi pixelii din afara obiectului extras sunt şterşi până la transparenţă.

Generarea unui tipar utilizând Creatorul tipare

Filtrul Creator tipare feliază şi reasamblează o imagine pentru a genera un tipar. Creatorul tipare funcţionează în două moduri:

- Umple un strat sau o selecţie cu un tipar. Tiparul poate fi realizat dintr-un mozaic mare sau din mai multe dale duplicat.
- Creează dale pe care le puteţi salva sub formă de presetare pentru tipar şi pe care le puteţi utiliza cu alte imagini.

  Puteţi genera mai multe tipare din acelaşi eşantion până când găsiţi unul care vă place.

1 Efectuaţi una dintre următoarele acţiuni:

- Selectaţi stratul care conţine suprafaţa din care doriţi să generaţi tiparul. Stratul pe care îl selectaţi va fi înlocuit de tiparul generat, prin urmare, este recomandat să efectuaţi mai întâi o copie a stratului.
- Pentru a genera un tipar într-un strat sau fişier nou, efectuaţi o selecţie dreptunghiulară a imaginii pe care o utilizaţi pentru a genera tiparul şi selectaţi Editare > Copiere. Adăugaţi apoi un strat în imagine sau creaţi un fişier nou cu dimensiunile pe care doriţi să le aibă imaginea finală.

2 Selectaţi Filtru > Creator tipar.

3 Specificaţi sursa tiparului.

- Selectaţi Utilizare Clipboard ca eşantion pentru a utiliza clipboardul, dacă aţi copiat o imagine înainte de o deschide Creator tipar.
- Efectuaţi o selecţie în zona de previzualizare cu instrumentul Cadru de selecţie al Creator tipar. Pentru a deplasa cadrul de selecţie al selecţiei, trageţi-l într-o altă locaţie.

***Notă:** Puteţi utiliza instrumentele Zoom şi Mână pentru a naviga în suprafaţa de previzualizare. Utilizaţi Alt (Windows) sau Option (Mac OS) cu instrumentul Zoom pentru a depărta imaginea. Mărirea este afişată în partea de jos a casetei de dialog.*

4 Specificaţi dimensiunea dalei.

- Introduceţi dimensiunile în pixeli în casetele Lăţime şi Înălţime.
- Faceţi clic pe Utilizare dimensiune imagine pentru a genera un tipar cu un mozaic care umple stratul.

5 Faceţi clic pe Generare. Puteţi apăsa tasta Esc pentru a anula generarea.

Zona de previzualizare este mozaicată cu tiparul generat.

- Pentru a comuta între previzualizarea generată şi imaginea sursă, selectaţi o opţiune din meniul Afişare.
- Pentru a vizualiza limita dalelor individuale, faceţi clic pe Limite dale.
- Pentru a decala dalele în tiparul generat, selectaţi o direcţie din meniul pop-up Decalaj şi specificaţi valoarea de decalaj în caseta text Cantitate. Valoarea de decalaj reprezintă un procentaj din dimensiunea dalei în direcţia specificată. Decalajul nu are niciun efect asupra dalelor cu presetări de tipare salvate.

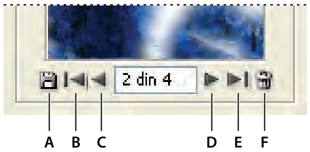
6 Faceţi clic pe Generare din nou pentru a genera tipare suplimentare utilizând aceleaşi opţiuni sau ajustaţi opţiunile şi faceţi clic pe Generare din nou.

Netezime Ajustează muchiile clare din tipar. Creşteţi netezimea pentru a reduce muchiile.

Detaliu eşantion Specifică dimensiunea feliilor de tipar din mozaic. O valoare mare reţine mai mult din detaliul iniţial în tipar. O valoare scăzută utilizează felii mai mici în mozaic. Când utilizaţi o valoare ridicată, generarea dalelor durează mai mult.

7 Navigaţi prin dalele generate în panoul Istoric mozaic pentru a selecta mozaicul pe care doriţi să îl utilizaţi pentru a umple stratul sau pentru a-l salva ca presetare pentru tipar.

- Pentru a vă deplasa prin dalele pe care le-aţi generat, faceţi clic pe butonul Dală iniţială, Dală precedentă, Dală următoare sau Dală finală. Sau, introduceţi numărul previzualizării tiparului pe care doriţi să îl vizualizaţi şi apăsaţi Enter (Windows) sau Return (Mac OS).
- Pentru a vizualiza aspectele mozaicului ca tipar repetat în zona de previzualizare, asiguraţi-vă că opţiunea Actualizare previzualizare tipar este selectată. Dacă previzualizarea este lentă, deselectaţi această opţiune, găsiţi mozaicul dorit şi apoi selectaţi opţiunea.
- Pentru a şterge o previzualizare a mozaicului şi a tiparului, deplasaţi-vă la mozaicul pe care doriţi să îl ştergeţi şi faceţi clic pe pictograma Ştergere.
- Pentru a salva o dală ca tipar presetat, deplasaţi-vă la dala pe care doriţi s-o salvaţi şi faceţi clic pe butonul Salvare tipar presetat. Introduceţi un nume pentru presetare şi faceţi clic pe OK. Când salvaţi un mozaic ca tipar presetat, este salvat numai un singur mozaic, nu întregul tiparul generat.



Butoane Istoric Mozaic
***A.** Salvare tipar presetat **B.** Mozaic iniţial **C.** Mozaic precedent **D.** Următorul mozaic **E.** Mozaic final **F.** Pictogramă Ştergere*

8 Când sunteţi mulţumiţi de o previzualizare a tiparului şi aţi salvat dalele pe care aţi putea dori să le utilizaţi în viitor, faceţi clic pe OK pentru a umple stratul sau selecţia.

În cazul în care creaţi numai tipare presetate, faceţi clic pe Anulare pentru a închide caseta de dialog fără să umpleţi stratul.

Importul unei imagini cu ajutorul interfeţei TWAIN

TWAIN este o interfaţă inter-platformă pentru preluarea imaginilor captate cu anumite scannere, camere digitale sau dispozitive de captare a cadrelor. Producătorul dispozitivului TWAIN trebuie să furnizeze un manager de sursă şi o sursă de date TWAIN pentru ca dispozitivul dvs. să poată funcţiona cu Photoshop.

Plug-inul TWAIN este opţional numai pentru Mac OS. Pe versiunile pe 32 de biţi ale Windows, Photoshop instalează automat plug-inul TWAIN. Versiunile pe 64 de biţi ale Windows nu acceptă plug-inul TWAIN.

❖ Selectaţi Fişier > Import şi selectaţi din submeniu un dispozitiv pe care doriţi să-l utilizaţi.

Trebuie să instalaţi dispozitivul TWAIN şi software-ul acestuia şi să reporniţi calculatorul înainte să-l utilizaţi la importul imaginilor în Photoshop. Consultaţi documentaţia furnizată de producătorul dispozitivului pentru informaţii despre instalare.

Capitolul 22: Scurtături de la tastatură

Scurtăturile de la tastatură vă cresc productivitatea în Photoshop. Puteți utiliza scurtăturile implicite listate aici sau puteți adăuga și personaliza scurtături pentru nevoile dvs.

Personalizarea scurtăturilor de la tastatură

Despre personalizarea scurtăturilor de la tastatură

Photoshop vă permite să vizualizați o listă a tuturor scurtăturilor și să editaşi sau să creați scurtături. Casete de dialog Scurtături tastatură serveşte ca editor de scurtături și include toate comenzile care acceptă scurtături, dintre care unele nu sunt adresate în setul implicit de scurtături.

În plus față de utilizarea scurtăturilor de la tastatură, puteți accesa numeroase comenzi utilizând meniurile contextuale. Meniurile sensibile la context afişează comenzi ce sunt relevante pentru instrumentul, selecția sau panoul activ în acel moment. Pentru a afişa un meniu sensibil la context, faceți clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS) în fereastra sau panoul documentului.

Definirea scurtăturilor de la tastatură noi

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Editare > Scurtături de la tastatură.
- Selectați Fereastră > Spațiu de lucru > Scurtături tastatură & meniuri și faceți clic pe fila Scurtături tastatură.

2 Selectați un set de scurtături din meniul Set din partea superioară a casetei de dialog Scurtături din tastatură și meniuri.

3 Alegeți un tip de scurtătură din meniul Scurtături pentru:

Meniurile aplicației Vă permit personalizarea scurtăturilor de la tastatură pentru articolele din bara de meniuri.

Meniurile panourilor Vă permit personalizarea scurtăturilor de la tastatură pentru elementele din meniurile panourilor.

Instrumente Vă permit personalizarea scurtăturilor de la tastatură pentru instrumentele din caseta de instrumente.

4 În coloana Scurtătură a listei derulante, selectați scurtătura pe care doriți s-o modificați.

5 Introduceți o scurtătură nouă.

Dacă scurtătura de la tastatură este deja asignată altei comenzi sau altui instrument din set, este afişată o alertă. Faceți clic pe Acceptare pentru a asigna scurtătura la noua comandă sau la noul instrument și pentru a șterge scurtătura asignată anterior. După ce reasignați o scurtătură, puteți face clic pe Anulare modificări pentru a anula modificarea sau puteți face clic pe Acceptare și deplasare la conflict pentru a asigna o scurtătură nouă la altă comandă sau la alt instrument.

6 După finalizarea modificării scurtăturilor, efectuați una din următoarele acțiuni:

- Pentru a salva toate modificările setului curent de scurtături de la tastatură, faceți clic pe butonul Salvare set 💾. Modificările unui set personalizat sunt salvate. Dacă salvați modificări efectuate asupra setului Valori implicite Photoshop, se deschide caseta de dialog Salvare. Introduceți un nume pentru noul set și faceți clic pe Salvare.

- Pentru a crea un set nou bazat pe setul curent de scurtături, faceți clic pe butonul Salvare set ca 💾. În caseta de dialog Salvare, introduceți un nume pentru noul set în caseta de text Nume şi faceți clic pe Salvare. Noul set de scurtături de la tastatură va apărea în meniul pop-up sub noul nume.
- Pentru a abandona ultima modificare salvată fără a închide caseta de dialog, faceți clic pe Anulare.
- Pentru a readuce o scurtătură nouă la valoarea implicită, faceți clic pe Utilizare prestabilită.
- Pentru a exporta setul de scurtături afişat, faceți clic pe Sumarizare. Puteți utiliza acest fişier HTML pentru a afişa setul de scurtături într-un browser Web.
- Pentru a abandona toate modificările şi a părăsi caseta de dialog, faceți clic pe Anulare.

Notă: *Dacă nu ați salvat setul curent de modificări, puteți face clic pe Anulare pentru a abandona toate modificările şi a părăsi caseta de dialog.*

Eliminarea scurtăturilor unei comenzi sau ale unui instrument

1. Selectați Editare > Scurtături de la tastatură.
2. În caseta de dialog Scurtături tastatură, selectați numele comenzii sau al instrumentului a cărei scurtătură doriți s-o ştergeți.
3. Faceți clic pe Ştergere scurtătură.

Ştergerea unui set de scurtături

1. Selectați Editare > Scurtături de la tastatură.
2. În meniul pop-up Set, alegeți un set de scurtături pe care doriți să-l ştergeți.
3. Faceți clic pe pictograma Ştergere 🗑, apoi faceți clic pe OK pentru a părăsi caseta de dialog.

Scurtături de la tastatură implicite

Taste pentru selectarea instrumentelor

În Photoshop, puteți personaliza scurtăturile utilizând comanda Scurtături de la tastatură. Selectați Editare > Scurtături de la tastatură. Pentru informații suplimentare, consultați “Definirea scurtăturilor de la tastatură noi” la pagina 694.

Apăsarea continuă a unei taste activează un instrument. Eliberarea tastei antrenează revenirea la instrumentul precedent.

Notă: *În rânduri cu mai multe instrumente listate, utilizați aceeaşi scurtătură pentru a comuta între instrumente diferite (acestea sunt grupate după scurtături la fel cum sunt grupate în panoul Instrumente).*

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Navigare printre instrumente cu aceeaşi scurtătură	Shift-apăsați scurtătura (dacă este selectată preferința Utilizare tasta Shift pentru comutare instrumente)	Shift-apăsare scurtătură (dacă este selectată preferința Utilizare tastă Shift pentru comutare instrument)
Navigare printre instrumentele ascunse	Alt-clic + instrument (cu excepția instrumentelor Adăugare Punct Ancorare, Ştergere Punct Ancorare şi Conversie Punct)	Option-clic + instrument (cu excepția instrumentelor Adăugare Punct Ancorare, Ştergere Punct Ancorare şi Conversie Punct)
Instrumentul Deplasare	V	V

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Instrumentul Cadru de selecţie dreptunghi† Instrumentul Cadru de selecţie eliptic	M	M
Instrumentul Lasou Instrumentul Lasou poligonal Instrumentul Lasou Magnetic	L	L
Instrumentul Baghetă magică Instrumentul Selecţie Rapidă	W	W
Instrument Decupaj Instrumentul Feliere Instrumentul Selectare Felie	C	C
Instrumentul Pipetă† Instrumentul Eşantionare Culoare Instrumentul Riglă Instrumentul Notă Instrumentul Contor*	I	I
Instrumentul Pensulă Corecţie Pată Instrumentul Pensulă Corecţie Instrument plasture Instrument Ochi Roşu	J	J
Instrumentul Pensulă Instrument Creion Instrumentul Înlocuire Culoare	B	B
Instrumentul Clonare Instrument Ştampilă Tipar	S	S
Instrumentul Pensulă Istoric Instrument Pensulă pictură din istoric	Y	Y
Instrumentul Radieră† Instrument Radieră fundal Instrument Radieră magică	E	E
Instrumentul Degrade Instrumentul Găleată vopsea	G	G
Instrument Densitate culoare- Instrument Densitate culoare+ Instrument Burete	O	O
Instrumentul Peniţă Instrumentul Peniţă liberă	P	P

Rezultat	Windows	Mac OS
Instrumentul Text Orizontal Instrumentul Text Vertical Instrumentul Mască Text Orizontal Instrumentul Mască Text Vertical	T	T
Instrumentul Selecție Traseu Instrumentul Selecție Directă	A	A
Instrument Dreptunghi Instrumentul Dreptunghi Rotunjit Instrumentul Elipsă Instrumentul Poligon Instrument Linie Instrumentul Formă Personalizată	U	U
Instrument rotire 3D Instrument rulare 3D Instrument panoramare 3D Instrument glisare 3D Instrument scalare 3D	K	K
Instrument orbitare 3D Instrument vizualizare rulare 3D Instrument vizualizare panoramare 3D Instrument vizualizare deplasare 3D Instrument zoom 3D	N	N
Instrumentul Mână†	H	H
Instrument Rotire vizualizare	R	R
Instrumentul Zoom†	Z	Z
†Utilizați aceleaşi scurtături pentru Extragere, Lichefiere şi Creator tipare *Numai pentru Photoshop Extended		

Taste pentru selectarea instrumentelor din caseta de instrumente Extragere

Rezultat	Windows	Mac OS
Instrumentul Evidențiere muchie	B	B
Instrumentul Umplere	G	G
Instrument pipetă	I	I
Instrumentul Curățare	C	C
Instrumentul Touchup muchie	T	T

Taste pentru selectarea instrumentelor din caseta de instrumente Lichefiere

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Instrument Deformare Înainte	W	W
Instrument Reconstruire	R	R
Instrument Turbionare orară	C	C
Instrument Dezumflare	S	S
Instrument Dilatare	B	B
Instrument Împingere spre stânga	O	O
Instrument Oglindire	M	M
Instrument Turbulenţă	T	T
Instrumentul Mască îngheţare	F	F
Instrumentul Mască eliberare	D	D

Taste pentru lucrul cu Extragere, Lichefiere şi Creator tipare

Rezultat (Extragere, Lichefiere şi Creator tipare)	**Windows**	**Mac OS**
Navigare printre controalele din dreapta, de sus	Tab	Tab
Navigare printre controalele din dreapta, de jos	Shift+Tab	Shift+Tab
Activare temporară instrument Mână	Space	Space
Modificare Anulare la Resetare	Alt	Opţiune

Rezultat (Extragere şi Lichefiere)	**Windows**	**Mac OS**
Micşorează sau măreşte dimensiunea pensulei	] sau [	] sau [

Rezultat (Extragere şi Creator tipare)	**Windows**	**Mac OS**
Încadrare în fereastră	Control + 0	Command + 0
Apropiere	Control + + (plus)	Command + + (plus)
Depărtare	Control + - (cratimă)	Command + - (cratimă)

Rezultat (Numai Extragere)	**Windows**	**Mac OS**
Comutare între instrumentul Evidenţiere muchie şi instrumentul Radieră	Alt + instrumentul Evidenţiere muchie/Radieră	Option + instrumentul Evidenţiere muchie/Radieră
Comutare Evidenţiere inteligentă	Control cu instrumentul Evidenţiere muchie selectat	Command cu instrumentul Evidenţiere muchie selectat
Eliminare evidenţiere curentă	Alt + Delete	Option + Delete
Evidenţiere imagine întreagă	Control + Delete	Command + Delete

Rezultat (Numai Extragere)	Windows	Mac OS
Umplere suprafaţă plan frontal şi previzualizare extragere	Shift-clic cu instrumentul Umplere selectat	Shift-clic cu instrumentul Umplere selectat
Deplasare mască la selectarea instrumentului Touchup muchie	Control-tragere	Command-tragere
Adăugare opacitate la selectarea instrumentului Curăţare	Alt-tragere	Option-tragere
Comutare între opţiunile meniului Afişare în previzualizare, între Iniţial şi Extras	X	X
Activare instrumente Curăţare şi Touchup muchie înainte de previzualizare	Shift + X	Shift + X
Navigare prin meniul Afişare în previzualizare, de sus în jos	F	F
Navigare prin meniul Afişare în previzualizare, de jos în sus	Shift+F	Shift+F
Micşorare/Mărire dimensiune pensulă cu 1	Săgeată jos/Săgeată sus în caseta de text Dimensiune pensulă†	Săgeată jos sau Săgeată sus în caseta de text Dimensiune pensulă†
Micşorare/Mărire dimensiune pensulă cu 1	Săgeată stânga/Săgeată dreapta cu afişare Glisor dimensiune pensulă†	Săgeată stânga/Săgeată dreapta cu afişare Glisor dimensiune pensulă†
Setarea puterii instrumentului Curăţare sau Touch-up muchie	0–9	0–9
†Menţineţi apăsată tasta Shift pentru a micşora/mări cu 10		

Rezultat (numai Lichefiere)	Windows	Mac OS
Inversare direcţie pentru instrumentele Dilatare, Dezumflare, Împingere spre stânga şi Oglindire	Alt + instrument	Option + instrument
Eşantionare continuă a distorsiunii	Alt-tragere în previzualizare cu instrumentul Reconstruire sau modul Dizlocare, Amplitwist sau Rafinare selectat	Option-tragere în previzualizare cu instrumentul Reconstruire sau modul Dizlocare, Amplitwist sau Rafinare selectat
Micşorare/Mărire dimensiune pensulă cu 2, sau densitate, presiune, debit sau variabilitate turbulenţă cu 1	Săgeată jos/Săgeată sus în caseta de text Dimensiune pensulă, Densitate, Presiune, Debit sau Variabilitate Turbulenţă†	Săgeată jos/Săgeată sus în caseta de text Dimensiune pensulă, Densitate, Presiune, Debit sau Variabilitate Turbulenţă†
Micşorare/Mărire dimensiune pensulă cu 2, sau densitate, presiune, debit sau variabilitate turbulenţă cu 1	Săgeată stânga/Săgeată dreapta cu afişarea glisorului Dimensiune pensulă, Densitate, Presiune, Debit sau Variabilitate Turbulenţă†	Săgeată stânga/Săgeată dreapta cu afişarea glisorului Dimensiune pensulă, Densitate, Presiune, Debit sau Variabilitate Turbulenţă†
Reefectuare ultimul pas	Control + Z	Command + Z
†Menţineţi apăsată tasta Shift pentru a micşora/mări cu 10		

Rezultat (Numai Creator tipare)	Windows	Mac OS
Ştergere selecţie curentă	Control + D	Command + D
Anulare deplasare selecţie	Control + Z	Command + Z
Generare sau re-generare	Control + G	Command + G

Rezultat (Numai Creator tipare)	**Windows**	**Mac OS**
Intersectare cu selecția curentă	Shift + Alt + selectare	Shift + Option + selectare
Comutare vizualizare: tipar inițial/generat	X	X
Deplasare la prima dală din Istoric Mozaic	Prima pagină	Prima pagină
Deplasare la ultima dală din Istoric Mozaic	Finalizare	Finalizare
Deplasare la dala anterioară din Istoric Mozaic	Săgeată stânga, Page Up	Săgeată stânga, Page Up
Deplasare la următoarea dală din Istoric Mozaic	Săgeată dreapta, Page Down	Săgeată dreapta, Page Down
Ştergere dală curentă din Istoric Mozaic	Delete	Delete
Deplasare selecție la vizualizare inițială	Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos	Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos
Creştere deplasare selecție la vizualizare inițială	Shift + Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos	Shift + Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos

Taste pentru utilizarea galeriei de filtre

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Aplicare filtru nou peste cel selectat	Alt-clic pe un filtru	Option-clic pe un filtru
Deschidere/Închidere toate triunghiurile de dezvăluire	Alt-clic pe un triunghi de dezvăluire	Option-clic pe un triunghi de dezvăluire
Modificare Buton Anulare la Implicit	Control	Command
Modificare buton Anulare la Resetare	Alt	Opțiune
Anulare/Refacere	Control + Z	Command + Z
Un pas înainte	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
Un pas înapoi	Control + Alt + Z	Command + Option + Z

Taste pentru utilizarea casetei de dialog Rafinare muchie

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Deschidere casetă de dialog Rafinare muchie	Control + Alt + R	Command + Option + R
Navigare (înainte) printre modurile de previzualizare	F	F
Navigare (înapoi) printre modurile de previzualizare	Shift+F	Shift+F
Comutare între imaginea inițială şi previzualizarea selecției	X	X
Comutare opțiune de previzualizare (activată şi dezactivată)	P	P

Taste pentru utilizarea casetei de dialog Alb şi negru

Rezultat	Windows	Mac OS
Deschidere casetă de dialog Alb şi negru	Shift + Control + Alt + B	Shift + Command + Option + B
Mărire/Micşorare valoare selectată cu 1%	Săgeată sus/Săgeată jos	Săgeată sus/Săgeată jos
Mărire/Micşorare valoare selectată cu 10%	Shift + Săgeată sus/Săgeată jos	Shift + Săgeată sus/Săgeată jos
Modifică valorile celui mai apropiat glisor pentru culoare	Clic-tragere peste imagine	Clic-tragere peste imagine

Taste pentru utilizarea casetei de dialog Format brut cameră

***Notă:** Apăsarea continuă a unei taste activează un instrument. Eliberarea tastei antrenează revenirea la instrumentul precedent.*

Rezultat	Windows	Mac OS
Instrument Zoom	Z	Z
Instrument Mână	H	H
Instrumentul Balans de alb	I	I
Instrumentul Eşantionare culoare	S	S
Instrument Decupaj	C	C
Instrumentul Îndreptare	A	A
Instrument Pensulă corecţie pată	B	B
Instrument Îndepărtare ochi roşii	E	E
Instrument Pensulă corecţie	K	K
Instrument Filtru gradat	G	G
Redimensionare pensulă	Ctrl-tragere	Command-tragere
Ajustare contur progresiv	Ctrl + Shift-tragere	Command + Shift-tragere
Comutare temporară în modul ştergere pentru instrumentul Pensulă de ajustare sau comutare în modul editare dacă modul ştergere este activ pentru instrumentul Pensulă de ajustare	Alt	Opţiune
Comutare la ajustare nouă dacă modul editare sau ştergere este activ pentru instrumentul Pensulă de ajustare sau Filtru gradat	N	N
Comutare mască automată	M	M
Comutare mască	Y	Y
Comutare repere pentru instrumentul Pensulă de ajustare	V	V
Comutare suprapunere pentru Filtru gradat, instrumentul Eliminare pete sau instrumentul Îndepărtare ochi roşii.	V	V

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Rotire imagine la stânga	L	L
Rotire imagine la dreapta	R	R
Apropiere	Control + + (plus)	Command + + (plus)
Depărtare	Control + - (cratimă)	Command + - (cratimă)
Comutare temporară la instrumentul Zoom Apropiere (Nu funcţionează când este selectat instrumentul Îndreptare. Dacă instrumentul Decupaj este activ, comută temporar la instrumentul Îndreptare.)	Control	Command
Comutare temporară la instrumentul Zoom depărtare şi modificarea butonului Deschidere imagine în Deschidere copie şi a butonului Anulare în Resetare.	Alt	Option
Comutare previzualizare	P	P
Mod ecran complet	F	F
Activare temporară a instrumentului Balans de alb şi modificare a butonului Deschidere imagine în Deschidere obiect. (Nu funcţionează dacă instrumentul Decupaj este activ)	Shift	Shift
Selectare mai multe puncte în panoul Curbe	Clic pe primul punct; Shift-clic pe puncte suplimentare	Clic pe primul punct; Shift-clic pe puncte suplimentare
Adăugare punct la curbă în panoul Curbe	Control-clic în previzualizare	Command-clic în previzualizare
Deplasare punct selectat în panoul Curbe (1 unitate)	Taste săgeţi	Taste săgeţi
Deplasare punct selectat în panoul Curbe (10 unităţi)	Shift-săgeată	Shift-săgeată
Deschidere imagini selectate în caseta de dialog Format brut cameră din Bridge	Control + R	Command + R
Deschidere imagini selectate din Bridge prin intermediul casetei de dialog Format brut cameră	Shift + dublu clic pe imagine	Shift + dublu clic pe imagine
Afişare evidenţieri care au fost tăiate în Previzualizare	Alt-tragere glisor Expunere, Recuperare sau Înapoi	Option-tragere glisor Expunere, Recuperare sau Înapoi
Avertizare tăiere tonuri luminoase	O	O
Avertizare tăiere tonuri întunecate	U	U
Meniu contextual (Nu funcţionează în modul ajustare cu pensulă)	Clic dreapta	Control-clic
Preferinţe Camera Raw	Ctrl + K	Command+K
Ştergер preferinţele Adobe Camera Raw	Ctrl + Alt (la deschidere)	Option + Shift (la deschidere)

Taste pentru utilizarea casetei de dialog Curbe

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Deschidere caseta de dialog Curbe	Control + M	Command + M
Selectare următorul punct din curbă	+ (plus)	+ (plus)
Selectare punct anterior din curbă	- (minus)	- (minus)
Selectare mai multe puncte din curbă	Shift-clic pe puncte	Shift-clic pe puncte
Deselectare punct	Control + D	Command + D
Pentru ştergerea unui punct de pe curbă	Selectaţi un punct şi apăsaţi Ştergere	Selectaţi un punct şi apăsaţi Ştergere.
Deplasare punct selectat cu 1 unitate	Taste săgeţi	Taste săgeţi
Deplasare punct selectat cu 10 unităţi	Shift + Taste săgeţi	Shift + Taste săgeţi
Afişare evidenţieri şi umbre care au fost tăiate	Alt-tragere glisoare pentru puncte negre/albe	Option-tragere glisoare pentru puncte negre/albe
Setare punct pentru curbă compusă	Control-clic pe imagine	Command-clic pe imagine
Setare punct pentru curbe de canale	Shift + Control-clic pe imagine	Shift + Command-clic pe imagine
Comutare dimensiune grilă	Alt-clic pe câmp	Option-clic pe câmp

Taste pentru utilizarea Punctului de fugă

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Instrument Zoom	Z	Z
Zoom 2x (temporar)	X	X
Instrument Mână	H	H
Comutare la instrumentul Mână (temporar)	Space	Space
Apropiere	Control + + (plus)	Command + + (plus)
Depărtare	Control + - (cratimă)	Command + - (cratimă)
Încadrare în vizualizare	Control + 0 (zero), dublu clic pe instrumentul Mână	Command + 0 (zero), dublu clic pe instrumentul Mână
Zoom pentru centrare la 100%	Dublu clic pe instrumentul Zoom	Dublu clic pe instrumentul Zoom
Creştere dimensiune pensulă (instrumentele Pensulă, Ştampilă)	]	]
Micşorare dimensiune pensulă (instrumentele Pensulă, Ştampilă)	[	[
Creştere soliditate pensulă (instrumentele Pensulă, Ştampilă)	Shift +]	Shift +]
Micşorare soliditate pensulă (instrumentele Pensulă, Ştampilă)	Shift + [	Shift + [
Anulare ultima acţiune	Control + Z	Command + Z
Refacere ultima acţiune	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
Deselectare globală	Control + D	Command + D

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Ascundere selecţie şi planuri	Control + H	Command + H
Deplasare selecţie cu 1 pixel	Taste săgeţi	Taste săgeţi
Deplasare selecţie cu 10 pixeli	Shift + taste săgeţi	Shift + taste săgeţi
Copiere	Control + C	Command + C
Lipire	Control + V	Command + V
Repetare ultima duplicare şi deplasare	Control + Shift + T	Command + Shift + T
Creare selecţie flotantă din selecţia curentă	Control + Alt + T	
Umplere o selecţie cu imaginea de sub cursor	Control-tragere	Command-tragere
Creare duplicat al selecţiei ca selecţie flotantă	Control + Alt-tragere	Command + Option-tragere
Constrângere selecţie la o rotire de 15°	Alt + Shift pentru rotire	Option + Shift pentru rotire
Selectare un plan de sub alt plan selectat	Control-clic pe plan	Command-clic pe plan
Creare plan de 90 de grade din plan părinte	Control-tragere	Command-tragere
Ştergere ultimul nod la crearea planului	Backspace	Delete
Efectuare plan pe întreaga canava, pătrat spre cameră	Dublu-clic pe instrumentul Creare Plan	Dublu-clic pe instrumentul Creare Plan
Afişare/Ascundere măsurători (Numai pentru Photoshop Extended)	Control + Shift + H	Command + Shift + H
Export într-un fişier DFX (Numai pentru Photoshop Extended)	Control + E	Command + E
Export într-un fişier 3DS (Numai pentru Photoshop Extended)	Control + Shift + E	Command + Shift + E

Taste pentru lucrul cu modurile de amestecare

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Navigare prin modurile de amestecare	Shift + + (plus) sau – (minus)	Shift + + (plus) sau – (minus)
Normal	Shift + Alt + N	Shift + Option + N
Dizolvare	Shift + Alt + I	Shift + Option + I
În spate (Numai pentru instrumentul Pensulă)	Shift + Alt + Q	Shift + Option + Q
Golire (numai pentru instrumentul Pensulă)	Shift + Alt + R	Shift + Option + R
Întunecare	Shift + Alt + K	Shift + Option + K
Multiplicare	Shift + Alt + M	Shift + Option + M
Densitate culoare+	Shift + Alt + B	Shift + Option + B
Densitate liniară+	Shift + Alt + A	Shift + Option + A
Luminare	Shift + Alt + G	Shift + Option + G

Rezultat	Windows	Mac OS
Raster	Shift + Alt + S	Shift + Option + S
Densitate culoare+	Shift + Alt + D	Shift + Option + D
Densitate liniară-	Shift + Alt + W	Shift + Option + W
Acoperire	Shift + Alt + O	Shift + Option + O
Lumină necontrastantă	Shift + Alt + F	Shift + Option + F
Lumină crudă	Shift + Alt + H	Shift + Option + H
Lumină intensă	Shift + Alt + V	Shift + Option + V
Lumină liniară	Shift + Alt + J	Shift + Option + J
Lumină liniară	Shift + Alt + Z	Shift + Option + Z
Mixare puternică	Shift + Alt + L	Shift + Option + L
Diferenţă	Shift + Alt + E	Shift + Option + E
Excludere	Shift + Alt + X	Shift + Option + X
Nuanţă	Shift + Alt + U	Shift + Option + U
Saturaţie	Shift + Alt + T	Shift + Option + T
Culoare	Shift + Alt + C	Shift + Option + C
Luminozitate	Shift + Alt + Y	Shift + Option + Y
Desaturare	Instrumentul Burete + Shift + Alt + D	Instrumentul Burete + Shift + Option + D
Saturare	Instrumentul Burete + Shift + Alt + S	Instrumentul Burete + Shift + Option + S
Umbre densitate culoare-/densitate culoare+	Instrumentul Densitate culoare-/Instrumentul Densitate culoare+ + Shift + Alt + S	Instrumentul Densitate culoare-/Instrumentul Densitate culoare+ + Shift + Option + S
Tonuri medii densitate culoare-/densitate culoare+	Instrumentul Densitate culoare-/Instrumentul Densitate culoare+ + Shift + Alt + M	Instrumentul Densitate culoare-/Instrumentul Densitate culoare+ + Shift + Option + M
Tonuri luminoase densitate culoare-/densitate culoare+	Instrumentul Densitate culoare-/Instrumentul Densitate culoare+ + Shift + Alt + H	Instrumentul Densitate culoare-/Instrumentul Densitate culoare+ + Shift + Option + H
Setare mod amestecare la Prag pentru imagini bitmap, Normal pentru toate celelalte imagini	Shift + Alt + N	Shift + Option + N

Taste pentru vizualizarea imaginilor

Aceasta nu este o listă completă a scurtăturilor de la tastatură. Acest tabel listează numai scurtăturile care nu sunt afişate în comenzile de meniu sau sugestiile pentru instrumente.

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Navigare printre documentele deschise	Control + Tab	Control + Tab
Închidere fişier în Photoshop şi deschidere Bridge	Shift-Control-W	Shift-Command-W
Comutare între modul Standard şi modul Mască rapidă	Q	Q
Comutare (înainte) între modul Ecran standard, modul Ecran maximizat, Modul Ecran întreg şi modul Ecran întreg cu bară de meniuri	F	F
Comutare (înapoi) între modul Ecran standard, modul Ecran maximizat, Modul Ecran întreg şi modul Ecran întreg cu bară de meniuri	Shift+F	Shift+F
Comutare (înainte) între culorile canavalei	Space + F (sau clic dreapta pe fundalul canavalei şi selectarea culorii)	Space + F (sau Control-clic pe fundalul canavalei şi selectarea culorii)
Comutare (înapoi) între culorile canavalei	Space + Shift + F	Space + Shift + F
Încadrare imagine în fereastră	Dublu clic pe instrumentul Mână	Dublu clic pe instrumentul Mână
Mărire 100%	Dublu clic pe instrumentul Zoom	Dublu clic pe instrumentul Zoom
Comutare la instrumentul Mână (în alt mod decât editare text)	Space	Space
Panoramare simultană a mai multor documente odată cu instrumentul Mână	Shift-tragere	Shift-tragere
Comutare la instrumentul Zoom Apropiere	Control + Space	Command + Space
Comutare la instrumentul Zoom Depărtare	Alt + Space	Option + Space
Deplasare cadru de selecţie zoom la tragere cu instrumentul Zoom	Space-tragere	Space-tragere
Aplicare procentaj zoom şi păstrare activă casetă de procentaj zoom	Shift + Enter în caseta de procentaj pentru zoom a panoului Navigator	Shift + Return în caseta de procentaj pentru zoom a panoului Navigator
Zoom într-o zonă specificată dintr-o imagine	Control-tragere peste previzualizare în panoul Navigator	Command-tragere peste previzualizare în panoul Navigator
Zoom temporar într-o imagine	Menţineţi apăsat H, apoi faceţi clic pe imagine şi ţineţi apăsat butonul mouse-ului	Menţineţi apăsat H, apoi faceţi clic pe imagine şi ţineţi apăsat butonul mouse-ului
Derulare imagine cu instrumentul Mână	Bara de spaţiu-tragere sau tragere casetă suprafaţă de vizualizare în panoul Navigator	Bara de spaţiu-tragere sau tragere casetă suprafaţă de vizualizare în panoul Navigator
Derulare în sus sau în jos 1 ecran	Page Up sau Page Down†	Page Up sau Page Down†
Derulare în sus sau în jos 10 unităţi	Shift + Page Up sau Page Down†	Shift + Page Up sau Page Down†
Deplasare vizualizare în colţul din stânga-sus sau în colţul din dreapta-jos	Home sau End	Home sau End
Activare/Dezactivare mască strat ca Rubylith (trebuie selectată masca stratului)	\ (backslash)	\ (backslash)
†Menţineţi apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) pentru a derula la stânga (Page Up) sau la dreapta (Page Down)		

Taste pentru selectarea şi deplasarea obiectelor

Aceasta nu este o listă completă a scurtăturilor de la tastatură. Acest tabel listează numai scurtăturile care nu sunt afişate în comenzile de meniu sau sugestiile pentru instrumente.

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Repoziționare cadru de selecție la selectare[‡]	Orice instrument de tip cadru de selecție (cu excepția cadrului de selecție a unei coloane sau a unui rând) + Space-tragere	Orice instrument de tip cadru de selecție (cu excepția cadrului de selecție a unei coloane sau a unui rând) + Space-tragere
Adăugare la o selecție	Orice instrument de selecție + Shift-tragere	Orice instrument de selecție + Shift-tragere
Scăderea dintr-o selecție	Orice instrument de selecție + Alt-tragere	Orice instrument de selecție + Option-tragere
Intersectare selecție	Orice instrument de selecție (cu excepția instrumentului Selecție rapidă) + Shift-Alt-tragere	Orice instrument de selecție (cu excepția instrumentului Selecție rapidă) + Shift-Option-tragere
Reducere cadru de selecție la pătrat sau cerc (dacă nu sunt active alte selecții)[‡]	Shift-tragere	Shift-tragere
Trasare cadru de selecție din centru (dacă nu sunt active alte selecții)[‡]	Alt-tragere	Option-tragere
Păstrare formă şi trasare cadru de selecție din centru[‡]	Shift + Alt-tragere	Shift + Option-tragere
Comutare la instrumentul Deplasare	Control (cu excepția selectării instrumentului Mână, Feliere, Traseu, Formă sau a oricărui instrument Peniță)	Command (cu excepția selectării instrumentului Mână, Feliere, Traseu, Formă sau a oricărui instrument Peniță)
Comutare de la instrumentul Lasou Magnetic la instrumentul Lasou	Alt-tragere	Option-tragere
Comutare de la instrumentul Lasou Magnetic la instrumentul Lasou poligonal	Alt-clic	Option-clic
Aplicare/Anulare utilizare Lasou Magnetic	Enter/Esc sau Control + . (punct)	Enter/Esc sau Command + . (punct)
Deplasare copiere selecție	Instrumentul Deplasare + Alt-tragere selecție[‡]	Instrumentul Deplasare + Option-tragere selecție‡
Deplasare suprafață selecție cu 1 pixel	Orice selecție + Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos[†]	Orice selecție + Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos[†]
Deplasare selecție cu 1 pixel	Instrumentul Deplasare + Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos[†‡]	Instrumentul Deplasare + Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos[†‡]
Deplasare strat cu 1 pixel când nu este selectat nimic din strat	Control + Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos[†]	Command + Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos[†]
Mărire/Micşorare lățime de detectare	Instrumentul Lasou Magnetic + [sau]	Instrumentul Lasou Magnetic + [sau]
Acceptare decupare sau ieşire din decupare	Instrumentul Decupaj + Enter sau Esc	Instrumentul Decupaj + Return sau Esc
Dezactivare/Activare protecție decupare	/ (Slash)	/ (Slash)
Efectuare prelungire	Instrumentul Riglă + Alt-tragere punct final	Instrumentul Riglă + Option-tragere punct final

Rezultat	Windows	Mac OS
Ajustare ghidaj la marcaje riglă (cu excepţia cazului în care opţiunea Vizualizare > Ajustare este debifată)	Shift-tragere ghidaj	Shift-tragere ghidaj
Conversie între ghidaj orizontal şi vertical	Alt-tragere ghidaj	Option-tragere ghidaj
†Menţineţi apăsată tasta Shift pentru deplasare 10 pixeli ‡Se aplică instrumentelor pentru forme		

Taste pentru editarea traseelor

Aceasta nu este o listă completă a scurtăturilor de la tastatură. Acest tabel listează numai scurtăturile care nu sunt afişate în comenzile de meniu sau sugestiile pentru instrumente.

Rezultat	Windows	Mac OS
Selectare mai multe puncte de ancorare	Instrumentul Selecţie Directă + Shift-clic	Instrumentul Selecţie Directă + Shift-clic
Selectare întregul traseu	Instrumentul Selecţie Directă + Alt-clic	Instrumentul Selecţie Directă + Option-clic
Duplicare traseu	Instrumentul Peniţă (orice instrument de tip peniţă), Selecţie Traseu sau Selecţie Directă + Control + Alt-tragere	Instrumentul Peniţă (orice instrument de tip peniţă), Selecţie Traseu sau Selecţie Directă + Command + Option-tragere
Comutare de la instrumentul Selecţie Traseu, Peniţă, Adăugare Punct Ancorare, Ştergere Punct Ancorare sau Conversie Punct la instrumentul Selecţie Directă	Control	Command
Comutare de la instrumentul Peniţă sau instrumentul Peniţă liberă la instrumentul Conversie Punct când cursorul este peste punctul de ancorare sau de direcţie	Alt	Opţiune
Închidere traseu	Instrumentul Peniţă mangnetică-dublu clic	Instrumentul Peniţă mangnetică-dublu clic
Închidere traseu cu segment de linie dreaptă	Instrumentul Peniţă magnetică + Alt-dublu clic	Instrumentul Peniţă magnetică + Option-dublu clic

Taste pentru obiecte de pictură

Aceasta nu este o listă completă a scurtăturilor de la tastatură. Acest tabel listează numai scurtăturile care nu sunt afişate în comenzile de meniu sau sugestiile pentru instrumente.

Rezultat	Windows	Mac OS
Instrument pipetă	Orice instrument de pictură + Alt sau orice instrument pentru forme + Alt (cu excepţia cazului în care este selectată opţiunea Trasee)	Orice instrument de pictură + Option sau orice instrument pentru forme + Option (cu excepţia cazului în care este selectată opţiunea Trasee)
Selectare culoare fundal	Instrumentul Pipetă + Alt-clic	Instrumentul Pipetă + Option-clic
Instrumentul Eşantionare Culoare	Instrumentul Pipetă + Shift	Instrumentul Pipetă + Shift
Şterge eşantionul de culoare	Instrumentul Eşantionare Culoare + Alt-clic	Instrumentul Eşantionare Culoare + Option-clic

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Setează opacitatea, toleranța, intensitatea sau expunerea pentru modul de pictură	Orice instrument de pictură sau de editare + taste numerice (de ex., 0 = 100%, 1 = 10%, 4, apoi 5 în succesiune rapidă = 45%) (Când este activată opțiunea Aerograf, utilizați Shift + taste numerice)	Orice instrument de pictură sau de editare + taste numerice (de ex., 0 = 100%, 1 = 10%, 4, apoi 5 în succesiune rapidă = 45%) (Când este activată opțiunea Aerograf, utilizați Shift + taste numerice)
Setează debitul pentru modul de pictură	Orice instrument de pictură sau de editare + Shift + taste numerice (de ex., 0 = 100%, 1 = 10%, 4, apoi 5 în succesiune rapidă = 45%) (Când este activată opțiunea Aerograf, omiteți tasta Shift)	Orice instrument de pictură sau de editare + Shift + taste numerice (de ex., 0 = 100%, 1 = 10%, 4, apoi 5 în succesiune rapidă = 45%) (Când este activată opțiunea Aerograf, omiteți tasta Shift)
Navighează printre modurile de amestecare	Shift + + (plus) sau – (minus)	Shift + + (plus) sau – (minus)
Umple selecția/stratul cu culoare planului frontal sau a fundalului	Alt + Backspace sau Control + Backspace†	Option + Delete sau Command + Delete†
Umple din istoric	Control + Alt + Backspace†	Command + Option + Delete†
Afişează caseta de dialog Umplere	Shift + Backspace	Shift + Delete
Blochează/Deblochează pixelii transparenți	/ (Slash)	/ (Slash)
Conectează punctele cu o linie dreaptă	Orice instrument de pictură + Shift-clic	Orice instrument de pictură + Shift-clic
†Mențineți apăsată tasta Shift pentru păstrarea transparenței		

Taste pentru transformarea selecțiilor, a chenarelor de selecție şi a traseelor

Aceasta nu este o listă completă a scurtăturilor de la tastatură. Acest tabel listează numai scurtăturile care nu sunt afişate în comenzile de meniu sau sugestiile pentru instrumente.

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Transformare de la centru sau reflectare	Alt	Opțiune
Reducere	Shift	Shift
Deformare	Control	Command
Se aplică	Enter	Return
Revocare	Control + . (punct) sau Esc	Command + . (punct) sau Esc
Transformare liberă cu date duplicate	Control + Alt + T	Command + Option + T
Repetare transformare cu date duplicate	Control + Shift + Alt + T	Command + Shift + Option + T

Taste pentru selectarea, editarea şi navigarea prin text

Aceasta nu este o listă completă a scurtăturilor de la tastatură. Acest tabel listează numai scurtăturile care nu sunt afişate în comenzile de meniu sau sugestiile pentru instrumente.

Rezultat	Windows	Mac OS
Deplasare text în imagine	Control-tragere când este selectat stratul Text	Command-tragere când este selectat stratul Text
Selectare 1 caracter stânga/dreapta sau 1 rând jos/sus sau 1 cuvânt stânga/dreapta	Shift + Săgeată stânga/Săgeată dreapta sau Săgeată jos/Săgeată sus sau Control + Shift + Săgeată stânga/Săgeată dreapta	Shift + Săgeată stânga/Săgeată dreapta sau Săgeată jos/Săgeată sus sau Command + Shift + Săgeată stânga/Săgeată dreapta
Selectare caractere de la punctul de inserţie la punctul clicului mouse-ului	Shift-clic	Shift-clic
Deplasare 1 caracter stânga/dreapta, 1 rând jos/sus sau 1 cuvânt stânga/dreapta	Săgeată stânga/Săgeată dreapta, Săgeată jos/Săgeată sus sau Control + Săgeată stânga/Săgeată dreapta	Săgeată stânga/Săgeată dreapta, Săgeată jos/Săgeată sus sau Command + Săgeată stânga/Săgeată dreapta
Creare strat de text nou când este selectat un strat de text în panoul Straturi	Shift-clic	Shift-clic
Selectare cuvânt, rând, paragraf sau secţiune	Dublu-clic, triplu-clic, cvadruplu-clic sau cvintuplu-clic	Dublu-clic, triplu-clic, cvadruplu-clic sau cvintuplu-clic
Afişare/Ascundere selecţie din textul selectat	Control + H	Command + H
Afişare casetă de încadrare pentru transformare text la editarea textului sau activare instrument Deplasare în cazul în care cursorul este în interiorul casetei de încadrare	Control	Command
Scalare text în cadrul unei casete de încadrare la redimensionarea casetei de încadrare	Control-tragere un specificator de casetă de încadrare	Command-tragere un specificator de casetă de încadrare
Deplasare casetă de text la crearea casetei de text	Space-tragere	Space-tragere

Taste pentru formatarea textului

Aceasta nu este o listă completă a scurtăturilor de la tastatură. Acest tabel listează numai scurtăturile care nu sunt afişate în comenzile de meniu sau sugestiile pentru instrumente.

Rezultat	Windows	Mac OS
Aliniere stânga, centru sau dreapta	Instrumentul Text Orizontal + Control + Shift + L, C sau R	Instrumentul Text Orizontal + Command + Shift + L, C sau R
Aliniere sus, centru sau jos	Instrumentul Text Vertical + Control + Shift + L, C sau R	Instrumentul Text Vertical + Command + Shift + L, C sau R
Selectare scalare orizontală 100%	Control + Shift + X	Command + Shift + X
Selectare scalare verticală 100%	Control + Shift + Alt + X	Command + Shift + Option + X
Selectare Interliniere automată	Control + Shift + Alt + A	Command + Shift + Option + A
Selectare 0 pentru spaţiere caractere	Control + Shift + Q	Command + Control + Shift + Q
Aliniere umplere paragraf, aliniere stânga ultimul rând	Control + Shift + J	Command + Shift + J
Aliniere umplere paragraf, aliniază global	Control + Shift + F	Command + Shift + F

Rezultat	Windows	Mac OS
Activare/Dezactivare despărțire în silabe paragraf	Control + Shift + Alt + H	Command + Control + Shift + Option + H
Activare/Dezactivare Compozitor Singular/Toate Liniile	Control + Shift + Alt + T	Command + Shift + Option + T
Măreşte sau micşorează dimensiunea textului pentru textul selectat cu 2 puncte sau pixeli	Control + Shift + < sau >[†]	Command + Shift + < sau >[†]
Măreşte sau micşorează interlinierea cu 2 puncte sau pixeli	Alt + Săgeată jos sau Săgeată sus[††]	Option + Săgeată jos sau Săgeată sus[††]
Măreşte sau micşorează deplasarea față de linia de bază cu 2 puncte sau pixeli	Shift + Alt + Săgeată jos sau Săgeată sus[††]	Shift + Option + Săgeată jos sau Săgeată sus[††]
Micşorează sau măreşte spațierea selectivă a caracterelor/spațierea caracterelor cu 20/1000 ems	Alt + Săgeată stânga sau Săgeată dreapta[††]	Option + Săgeată stânga sau Săgeată dreapta[††]

[†] Mențineți apăsată tasta Alt (Win) sau Option (Mac OS) pentru a micşora/mări cu 10

[††] Mențineți apăsată tasta Ctrl (Win) sau Command (Mac OS) pentru a micşora/mări cu 10

Taste pentru feliere şi optimizare

Rezultat	Windows	Mac OS
Comutare între instrumentul Feliere şi instrumentul Selectare Felie	Control	Command
Desenare felie pătrată	Shift-tragere	Shift-tragere
Desenare din centru înspre exterior	Alt-tragere	Option-tragere
Desenare felie pătrată din centru înspre exterior	Shift + Alt-tragere	Shift + Option-tragere
Repoziționare felie la creare felie	Space-tragere	Space-tragere
Deschidere meniu contextual	Clic dreapta felie	Control-clic felie

Taste pentru utilizarea panourilor

Aceasta nu este o listă completă a scurtăturilor de la tastatură. Acest tabel listează numai scurtăturile care nu sunt afişate în comenzile de meniu sau sugestiile pentru instrumente.

Rezultat	Windows	Mac OS
Setare opțiuni (cu excepția panourilor Acțiuni, Animație, Stiluri, Pensule, Presetări instrumente şi Compoziții straturi)	Alt-clic pe butonul Creare	Option-clic pe butonul Creare
Ştergere fără confirmare (cu excepţia panoului Pensule)	Alt-clic pe butonul Ştergere	Option-clic pe butonul Ştergere
Aplicare valoare şi păstrare casetă de text activă	Shift + Enter	Shift + Return
Încărcare ca selecție	Control-clic pe canal, strat sau miniatură traseu.	Command-clic pe canal, strat sau miniatură traseu.

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Adăugare la selecţia curentă	Control + Shit-clic pe canal, strat sau miniatură traseu.	Command + Shit-clic pe canal, strat sau miniatură traseu.
Scădere din selecţia curentă	Control + Alt-clic pe canal, strat sau miniatură traseu.	Command + Option-clic pe canal, strat sau miniatură traseu.
Intersectare cu selecţia curentă	Control + Shift + Alt-clic pe canal, strat sau miniatură traseu.	Command + Shift + Option-clic pe canal, strat sau miniatură traseu.
Afişare/Ascundere globală panouri	Tab	Tab
Afişare/Ascundere globală panouri, cu excepţia casetei de instrumente şi a barei de opţiuni	Shift+Tab	Shift+Tab
Evidenţiere bară de opţiuni	Selectaţi instrumentul şi apăsaţi Enter	Selectaţi instrumentul şi apăsaţi Return
Mărire/Micşorare unităţi cu 10 într-un meniu pop-up	Shift + Săgeată sus/Săgeată jos	Shift + Săgeată sus/Săgeată jos

Taste pentru utilizarea panoului Acţiuni

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Activare comandă şi dezactivare celelalte sau activare globală comenzi	Alt-clic pe bifa de lângă comandă.	Option-clic pe bifa de lângă comandă.
Activare control modal curent şi comutare globală toate celelalte controale modale	Alt-clic	Option-clic
Modificare opţiuni pentru acţiune sau set de acţiuni	Alt + dublu clic pe acţiune sau set de acţiuni	Option + dublu clic pe acţiune sau set de acţiuni
Afişare casetă de dialog Opţiuni pentru comanda înregistrată	Dublu clic pe comanda înregistrată	Dublu clic pe comanda înregistrată
Redare întreaga acţiune	Control + dublu clic pe o acţiune	Command + dublu clic pe o acţiune
Restrângere/Expandare globală componente acţiune	Alt-clic pe triunghi	Option-clic pe triunghi
Redare comandă	Control-clic pe butonul Redare	Command-clic pe butonul Redare
Creare acţiune nouă şi începere înregistrare fără confirmare	Alt-clic pe butonul Creare acţiune	Option-clic pe butonul Creare acţiune
Selectare articole adiacente de acelaşi tip	Shift-clic pe acţiune/comandă	Shift-clic pe acţiune/comandă
Selectare articole neadiacente de acelaşi tip	Control-clic pe acţiune/comandă	Command-clic pe acţiune/comandă

Taste pentru utilizarea panoului Ajustări

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Selectare canal pentru ajustare	Alt + 3 (roşu), 4 (verde), 5 (albastru)	Option + 3 (roşu), 4 (verde), 5 (albastru)
Selectare canale individuale în panul Canale	Ctrl + 3 (roşu), 4 (verde), 5 (albastru)	Command + 3 (roşu), 4 (verde), 5 (albastru)
Încărcare canale individuale ca selecţie	Alt + Ctrl + 3 (roşu), 4 (verde), 5 (albastru)	Option Command + 3 (roşu), 4 (verde), 5 (albastru)
Selectare canal compozit pentru ajustare	Alt + 2	Option + 2

Rezultat	Windows	Mac OS
Selectare a unui canal compozit în panoul Canale	Ctrl+2	Command + 2
Comutare strat sau măşti de filtre inteligente	\ (backslash)	\ (backslash)
Vizualizaţi temporar starea stratului de ajustare anterior	Apăsare continuă \ (backslash)	
Selectare punct următor/precedent pe curbă (pentru ajustarea Curbe)	= (egal) / - (minus)	= (egal) / - (minus)
Vizualizare 100%	Ctrl+1	Command + 1
Comutare la documentul următor	Ctrl+Tab	Command + `
Comutare la documentul anterior	Shift + Control + Tab	Shift + Command + `
Ştergere strat	Delete sau Backspace	Delete

Taste pentru utilizarea panoului Animaţie

Rezultat	Windows	Mac OS
Selectare/Deselectare mai multe cadre adiacente	Shift-clic pe al doilea cadru	Shift-clic pe al doilea cadru
Selectare/Deselectare mai multe cadre neadiacente	Control-clic pe mai multe cadre	Command-clic pe mai multe cadre
Lipire utilizând setările anterioare, fără afişarea casetei de dialog	Alt + comanda Lipire cadre din meniul pop-up Panou	Option + comanda Lipire cadre din meniul pop-up Panou

Taste pentru utilizarea panoului Animaţie în mod Cronologie (Photoshop Extended)

Notă: *Unele scurtături necesită activare. Selectaţi Activare scurtături cronologie din meniul panoului Animaţie (Cronologie).*

Rezultat	Windows	Mac OS
Începere redare cronologie sau panou Animaţie	Space	Space
Comutare între codare temporală şi numere de cadre (vizualizare oră curentă)	Alt + clic pe afişarea orei curente din colţul stânga-sus al cronologiei.	Option + clic pe afişarea orei curente din colţul stânga-sus al cronologiei.
Expandare şi restrângere listă de straturi	Alt + clic	Option + clic pe triunghiurile listelor
Salt la secunda întreagă următoare/anterioară din cronologie	Menţineţi apăsată tasta Shift când faceţi clic pe butoanele Cadru următor/anterior (lateral faţă de butonul Redare).	Menţineţi apăsată tasta Shift când faceţi clic pe butoanele Cadru următor/anterior (lateral faţă de butonul Redare)
Creştere viteză de redare	Menţineţi apăsată tasta Shift în timp ce trageţi de ora curentă.	Menţineţi apăsată tasta Shift în timp ce trageţi de ora curentă.
Micşorare viteză de redare	Menţineţi apăsată tasta Control în timp ce trageţi de ora curentă.	Menţineţi apăsată tasta Command în timp ce trageţi de ora curentă.

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Ajustare obiect (cadru cheie, oră curentă, strat în punct s.a.m.d.) la cel mai apropiat obiect din cronologie	Shift-tragere	Shift-tragere
Scalare (distribuire uniformă pentru lungime condensată sau extinsă) grup selectat de mai multe cadre cheie	Alt-tragere (primul sau ultimul cadru cheie din selecţie)	Option-tragere (primul sau ultimul cadru cheie din grup)
Înapoi un cadru	Săgeată stânga sau Page Up	Săgeată stânga sau Page Up
Înainte un cadru	Săgeată dreapta sau Page Down	Săgeată dreapta sau Page Down
Înapoi zece cadre	Shift + Săgeată stânga sau Shift + Page Up	Shift + Săgeată stânga sau Shift + Page Up
Înainte zece cadre	Shift + Săgeată dreapta sau Shift + Page Down	Shift + Săgeată dreapta sau Shift + Page Down
Deplasare la începutul cronologiei	Home	Home
Deplasare la sfârşitul cronologiei	End	End
Deplasare la începutul suprafeţei de lucru	Shift + Home	Shift + Home
Deplasare la sfârşitul suprafeţei de lucru	Shift + End	Shift + End
Deplasare la Punctul de intrare al stratului curent	Săgeată sus	Săgeată sus
Deplasare la Punctul de ieşire al stratului curent	Săgeată jos	Săgeată jos
Înapoi 1 secundă	Shift + Săgeată sus	Shift + Săgeată sus
Înainte 1 secundă	Shift + Săgeată jos	Shift + Săgeată jos
Returnare document rotit la orientarea originală	Esc	Esc

Taste pentru utilizarea Sursă clonare

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Afişare sursă clonare (acoperă imaginea)	Alt + Shift	Opt + Shift
Deplasare sursă clonare	Alt + Shift + taste săgeţi	Opt + Shift + taste săgeţi
Rotire sursă clonare	Alt + Shift + < sau >	Opt + Shift + < sau >
Scalare (creştere sau reducere dimensiune) sursă clonare	Alt + Shift + [sau]	Opt + Shift + [sau]

Taste pentru utilizarea panoului Pensule

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Ştergere pensulă	Alt-clic pe pensulă	Option-clic pe pensulă
Redenumire pensulă	Dublu clic pe pensulă	Dublu clic pe pensulă
Modificare dimensiune pensulă	Alt + clic dreapta + tragere	Ctrl + Option + clic-tragere

Rezultat	Windows	Mac OS
Scădere/creştere moliciune/duritate pensulă	Alt + Shift + clic dreapta + tragere	Command + Ctrl + Option + clic-tragere
Selectare dimensiune anterioară/următoare pensulă	, (virgulă) sau . (punct)	, (virgulă) sau . (punct)
Selectare prima/utlima pensulă	Shift + , (virgulă) sau . (punct)	Shift + , (virgulă) sau . (punct)
Afişare cruce subţire precisă pentru pensule	Caps Lock sau Shift + Caps Lock	Caps Lock
Comutare opţiune Aerograf	Shift + Alt + P	Shift + Option + P

Taste pentru utilizarea panoului Canale

Rezultat	Windows	Mac OS
Setare opţiuni pentru butonul Salvare selecţie drept canal	Alt-clic pe butonul Salvare selecţie drept canal	Option-clic pe butonul Salvare selecţie drept canal
Crearea unui canal spot nou	Control-clic pe Creare buton Creare canal	Command-clic pe Creare buton Creare canal
Selectare/Deselectare selecţie canal cu mai multe culori	Shift-clic pe canal de culori	Shift-clic pe canal de culori
Selectare/Deselectare canal alfa şi afişare/ascundere ca acoperire Rubylith	Shift-clic pe canal alfa	Shift-clic pe canal alfa
Afişare opţiuni canal	Dublu clic miniatură canal alfa sau spot	Dublu clic miniatură canal alfa sau spot
Comutare mască compozită şi de tonuri de gri în modul Mască rapidă	~ (tildă)	~ (tildă)

Taste pentru utilizarea panoului Culoare

Rezultat	Windows	Mac OS
Selectare culoare fundal	Alt-clic pe culoare în bara de culori	Option-clic pe culoare în bara de culori
Afişare meniu Bară de culori	Clic dreapta pe bara de culori	Control-clic pe bara de culori
Navigare prin opţiuni de culori	Shift-clic pe bara de culori	Shift-clic pe bara de culori

Taste pentru utilizarea panoului Istoric

Rezultat	Windows	Mac OS
Creare instantaneu nou	Alt + Creare instantaneu	Option + Creare instantaneu
Redenumire instantaneu	Dublu clic pe nume instantaneu	Dublu clic pe nume instantaneu
Un pas înainte prin stări imagine	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
Un pas înapoi prin stări imagine	Control + Alt + Z	Command + Option + Z
Duplicare orice stare imagine, cu excepţia stării curente	Alt-clic pe stare imagine	Option-clic pe stare imagine
Golire permanentă istoric (fără Anulare)	Alt + Golire istoric (în meniul pop-up al panoului Istoric)	Option + Golire istoric (în meniul pop-up al panoului Istoric)

Taste pentru utilizarea panoului Informaţii

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Modificare moduri de înregistrare culori	Clic pe pictograma pipetă	Clic pe pictograma pipetă
Modificare unităţi de măsură	Clic pe pictograma reticul	Clic pe pictograma reticul

Taste pentru utilizarea panoului Compoziţii straturi

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Creare compoziţie de straturi nouă fără caseta Compoziţie straturi nouă	Alt-clic pe butonul Creare compoziţie straturi	Option-clic pe butonul Creare compoziţie straturi
Deschidere casetă de dialog Opţiuni compoziţie straturi	Dublu clic pe compoziţie straturi	Dublu clic pe compoziţie straturi
Redenumire integrată	Dublu clic pe nume compoziţie straturi	Dublu clic pe nume compoziţie straturi
Selectare/Deselectare mai multe compoziţii de straturi adiacente	Shift-clic	Shift-clic
Selectare/Deselectare mai multe compoziţii de straturi neadiacente	Control-clic	Command-clic

Taste pentru utilizarea panoului Straturi

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Încărcare transparenţă strat ca selecţie	Control-clic pe miniatură strat	Command-clic pe miniatură strat
Încărcare mască filtru ca selecţie	Control-clic pe miniatură mască strat	Command-clic pe miniatură mască strat
Grupare straturi	Control + G	Command + G
Degrupare straturi	Control + Shift + G	Command-Shift + G
Creare/Eliberare mască de tăiere	Control + Alt + G	Command-Option + G
Selectare globală straturi	Control + Alt + A	Command + Option + A
Fuzionare straturi vizibile	Control + Shift + E	Command + Shift + E
Creare strat gol nou cu casetă de dialog	Alt-clic pe butonul Creare strat	Option-clic pe butonul Creare strat
Creare strat nou sub stratul ţintă	Control-clic pe butonul Creare strat	Command-clic pe butonul Creare strat
Selectare strat superior	Alt + . (punct)	Option + . (punct)
Selectare strat inferior	Alt + , (virgulă)	Option + , (virgulă)
Adăugare la selecţie strat în panoul Straturi	Shift + Alt + [sau]	Shift + Option + [sau]
Selectare următorul strat jos/sus	Alt + [sau]	Option + [sau]
Deplasare strat ţintă jos/sus	Control + [sau]	Command + [sau]
Fuzionare copie a tuturor straturilor vizibile în stratul ţintă	Control + Shift + Alt + E	Command + Shift + Option + E
Fuzionare straturi	Evidenţiaţi straturile pe care doriţi să le fuzionaţi, apoi apăsaţi Control + E	Evidenţiaţi straturile pe care doriţi să le fuzionaţi, apoi apăsaţi Command + E

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Deplasare strat în partea inferioară sau superioară	Control + Shift + [sau]	Command + Shift + [sau]
Copiere strat curent în stratul de mai jos	Alt + comanda Fuzionare în jos din meniul pop-up Panou	Option + comanda Fuzionare în jos din meniul pop-up Panou
Fuzionare globală straturi vizibile într-un strat nou, deasupra stratului selectat momentan	Alt + comanda Fuzionare vizibile în jos din meniul pop-up Panou	Option + comanda Fuzionare vizibile din meniul pop-up Panou
Afişare/Ascundere numai acest strat/grup de straturi sau toate straturile/grupurile de straturi	Clic dreapta pe pictograma ochi	Control-clic pe pictograma ochi
Afişare/Ascundere globală alte straturi vizibile momentan	Alt-clic pe pictograma ochi	Option-clic pe pictograma ochi
Comutare blocare transparenţă pentru stratul ţintă sau pentru ultima blocare aplicată	/ (Slash)	/ (Slash)
Editare efect/stil, opţiuni strat	Dublu clic pe efect/stil strat	Dublu clic pe efect/stil strat
Ascundere efect/stil strat	Alt-dublu clic pe efect/stil strat	Option-dublu clic pe efect/stil strat
Editare stil strat	Dublu clic pe strat	Dublu clic pe strat
Dezactivare/Activare mască vectorială	Shift-clic pe miniatură mască vectorială	Shift-clic pe miniatură mască vectorială
Deschidere casetă de dialog Opţiuni de afişare mască strat	Dublu clic pe miniatură mască strat	Dublu clic pe miniatură mască strat
Activare/Dezactivare mască strat	Shift-clic pe miniatură mască strat	Shift-clic pe miniatură mască strat
Activare/Dezactivare mască filtru	Shift-clic pe miniatură mască filtru	Shift-clic pe miniatură mască filtru
Comutare între imagine mască strat/compozit straturi	Alt-clic pe miniatură mască strat	Option-clic pe miniatură mască strat
Comutare între imagine mască filtru/compozit	Alt-clic pe miniatură mască filtru	Option-clic pe miniatură mască filtru
Activare/Dezactivare mod Rubylith pentru mască strat	\ (backslash) sau Shift + Alt-clic	\ (backslash) sau Shift + Option-clic
Selectare globală text; selectare temporară instrument Text	Dublu clic pe miniatură strat de text	Dublu clic pe miniatură strat de text
Crearea măştii de tăiere	Alt-clic pe linia care divizează două straturi	Option-clic pe linia care divizează două straturi
Redenumire strat	Dublu clic pe nume strat	Dublu clic pe nume strat
Editare setări filtru	Dublu clic pe efect filtru	Dublu clic pe efect filtru
Editare opţiuni de amestecare filtru	Dublu clic pe pictograma Amestecare straturi	Dublu clic pe pictograma Amestecare straturi
Creare set nou de straturi sub stratul/setul de straturi curent	Control-clic pe butonul Creare set de straturi	Command-clic pe butonul Creare set de straturi
Creare set nou de straturi cu casetă de dialog	Alt-clic pe butonul Creare set nou de straturi	Option-clic pe butonul Creare set nou de straturi
Creare mască strat care ascunde global/selecţia	Alt-clic pe butonul Adăugare mască strat	Option-clic pe butonul Adăugare mască strat

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Creare mască vectorială care dezvăluie tot/suprafaţa traseului	Control-clic pe butonul Adăugare mască strat	Command-clic pe butonul Adăugare mască strat
Creare mască vectorială care ascunde tot/suprafaţa traseului	Control + Alt-clic pe butonul Adăugare mască strat	Command + Option-clic pe butonul Adăugare mască strat
Afişare proprietăţi grup de straturi	Faceţi clic dreapta pe grupul de straturi şi selectaţi Proprietăţi grup sau faceţi dublu clic pe grup	Control-clic pe grupul de straturi şi selectaţi Proprietăţi grup sau faceţi dublu clic pe grup
Selectare/Deselectare mai multe straturi adiacente	Shift-clic	Shift-clic
Selectare/Deselectare mai multe straturi neadiacente	Control-clic	Command-clic

Taste pentru utilizarea panoului Trasee

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Adăugare traseu la selecţie	Control + Shift-clic pe numele traseului	Command + Shift-clic pe numele traseului
Scădere traseu din selecţie	Control + Alt-clic pe numele traseului	Command + Option-clic pe numele traseului
Păstrare intersecţie traseu ca selecţie	Control + Shift + Alt-clic pe numele traseului	Command + Shift + Option-clic pe numele traseului
Ascundere traseu	Control + Shift + H	Command + Shift + H
Setare opţiuni pentru Umplere traseu cu butonul Culoare plan frontal, Conturare traseu cu butonul Pensulă, Încărcare traseu ca buton Selecţie, Creare traseu de lucru din butonul Selecţie şi din butonul Creare traseu nou	Alt-clic pe buton	Option-clic pe buton

Taste pentru utilizarea panoului Specimene

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Creare specimen nou pentru culoare plan frontal	Clic pe o suprafaţă goală a panoului	Clic pe o suprafaţă goală a panoului
Setare culoare specimen drept culoare de fundal	Control-clic pe specimen	Command-clic pe specimen
Ştergere specimen	Alt-clic pe specimen	Option-clic pe specimen

Taste pentru utilizarea măsurătorii (Photoshop Extended)

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Înregistrare măsurătoare	Shift + Control + M	Shift + Command + M
Deselectare globală măsurători	Control + D	Command + D
Selectare globală măsurători	Control + A	Command + A
Ascundere/Afişare globală măsurători	Shift + Control + H	Shift + Command + H

Rezultat	Windows	Mac OS
Eliminare măsurătoare	Backspace	Delete
Deplasare măsurătoare	Taste săgeţi	Taste săgeţi
Deplasare măsurătoare în incrementuri	Shift + taste săgeţi	Shift + taste săgeţi
Extindere/Scurtare măsurătoare selectată	Ctrl + tasta săgeată stânga/dreapta	Command + tasta săgeată stânga/dreapta
Extindere/Scurtare măsurătoare selectată în incrementuri	Shift + Ctrl + tasta săgeată stânga/dreapta	Shift + Command + tasta săgeată stânga/dreapta
Rotire măsurătoare selectată	Ctrl + tasta săgeată sus/jos	Command + tasta săgeată sus/jos
Rotire măsurătoare selectată în incrementuri	Shift + Ctrl + tasta săgeată sus/jos	Shift + Command + tasta săgeată sus/jos

Taste pentru utilizarea instrumentelor 3D (Photoshop Extended)

Rezultat	Windows	Mac OS
Activare instrumente pentru obiecte 3D	K	K
Activare instrumente pentru camera 3D	N	N
Ascundere suprafaţă cea mai apropiată	Alt + Ctrl + X	Option + Command + X
Afişare globală suprafeţe	Alt + Shift + Ctrl + X	Option + Shift + Command + X

Instrument obiect 3D	Clic dreapta (Windows) / Control-clic (Mac OS)	Alt (Windows) / Option (Mac OS)
Rotire	Modificare în instrumentul Tragere	Modificare în instrumentul Rulare
Rulare	Modificare în instrumentul Glisare	Modificare în instrumentul Orbitare
Tragere	Modificare în instrumentul Orbitare	Modificare în instrumentul Glisare
Glisare	Modificare în instrumentul Rulare	Modificare în instrumentul Tragere
Scalare	Scalare în planul Z	L

Instrumentul Cameră	Clic dreapta (Windows) / Control-clic (Mac OS)	Alt (Windows) / Option (Mac OS)
Orbitare	Modificare în instrumentul Tragere	Modificare în instrumentul Rulare
Rulare	Modificare în instrumentul Glisare	Modificare în instrumentul Rotire
Panoramare	Modificare în instrumentul Orbitare	Modificare în instrumentul Glisare
Deplasare	Modificare în instrumentul Rulare	Modificare în instrumentul Tragere

Taste pentru lucrul cu fişiere DICOM (Photoshop Extended)

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Instrument Zoom	Z	Z
Instrument Mână	H	H
Instrumentul Nivel fereastră	W	W
Selectare globală cadre	Control + A	Command + A
Deselectare globală cadre cu excepţia cadrului curent	Control + D	Command + D
Navigare prin cadre	Taste săgeţi	Taste săgeţi

Tastele funcţionale

Rezultat	**Windows**	**Mac OS**
Pornire Asistenţă	F1	Tasta Asistenţă
Anulare/Refacere		F1
Decupare	F2	F2
Copiere	F3	F3
Lipire	F4	F4
Afişare/Ascundere panou Pensule	F5	F5
Afişare/Ascundere panou Culoare	F6	F6
Afişare/Ascundere panou Straturi	F7	F7
Afişare/Ascundere panou Informaţii	F8	F8
Afişare/Ascundere panou Acţiuni	F9	Option + F9
Revenire	F12	F12
Umplere	Shift+F5	Shift+F5
Contur progresiv selecţie	Shift+F6	Shift+F6
Inversare selecţie	Shift+F7	Shift+F7

Index

Â

acoperire
  ajustare culori spot suprapuse 529
acoperiri cu culoare 521
Acrobat. *Vezi* Adobe Acrobat
acțiuni
  anulare 659
  despre 658
  duplicare 660
  editare 665
  excludere sarcini din 665
  încărcare 661
  înregistrare 662
  înregistrare din nou 666
  inserare stopuri în 664
  modificare valori înregistrate în 664
  procesare fișiere cu droplet-uri 669
  rearanjare 660
  redare 659
  redenumire 660
  selectare 659
  ștergere 660
activarea software-ului 1
actualizări 3
adâncime biți 58
adâncime culoare 58
adâncime de culoare *Consultați secțiunea* Adâncime de culoare
adâncime pixeli *Consultați secțiunea* Adâncime de culoare
adnotări, în caseta de dialog Salvare pentru Web 545
Adobe Acrobat
  comparare versiuni 480
  presetări pentru export în 478
Adobe After Effects
  import fișier Photoshop (PSD) în 575
Adobe Bridge
  despre 14
  metadate în 498
  setări pentru culoare Creative Suite 138, 140
Adobe ConnectNow 54
Adobe Exchange 3
Adobe Illustrator
  fișiere, deschidere 69, 71
  importul graficii din plasare 68
  metadate în 497
  utilizare fișiere Photoshop în 503
  utilizarea fișierelor Photoshop în 503
Adobe InDesign
  metadate în 497
Adobe Photoshop
  Consultați și Formatul Photoshop, formatul Photoshop PDF, formatul Photoshop RAW
  metadate în 497
  număr de serie pre-existent 46
  testarea conținutului mobil creat în 475
  utilizare cu Device Central 475
Adobe Premiere Pro 493
aerograf 371
ajustări ale culorilor și tonurilor
  comanda Înlocuire culoare 193
  comanda Potrivire culoare 193
ajustări ale culorilor. *Consultați*ajustări ale culorilor și ale tonurilor
ajustări de culori și de tonuri
  ajustări automate 199, 200
  efectuate în caseta de dialog Curbe 178
  salvare 171
ajustări de ton și culoare
  comanda Contrast automat 200
ajustări de tonuri și culori
  despre 167
  efectuate cu straturi de ajustare 170
  utilizare instrumente și comenzi pentru 170
ajustări de tonuri și de culori
  felii 535
ajustările de tonuri și de culori
  comanda Nuanță/Saturație 181
Alegere culoare
  Alegere culoare Apple 130
alegere culoare
  Alegere culoare Windows 130
Alegere culoare Adobe
  afișare 126
  alertă pentru depășirea gamei reproductibile în 125, 126
  alerte 128
  selectare 130
  selectare culoare CMYK cu 127
  selectarea culoare personalizată cu 128
  selectarea culorilor sigure pentru Web cu 128
  specificare culoare hexazecimală în 127
  specificare culoare Lab cu 127
Alegere culoare Apple 130
Alegere culoare HDR
  afișare 80
  selectare culoare cu 80
alertă de siguranță Web, în Alegere culoare 125, 126
aliniament optic punctuație 458
aliniere
  felii 539
  forme 407
  selecții 266
  straturi 308
aliniere umplere text 456
aliniere. *Consultați* aliniere
amestecuri
  grupare efecte 319
  restricționare la canale 319
  specificare interval pentru 320
animații
  Consultați și cadre animații
  adăugare cadre în 588
  ciclare 568, 593, 594
  creare 577
  decalaj cadru 592
  despre 567
  durată decalaj 592
  export 605
  optimizare 604
  previzualizare 600
  previzualizare cronologie 601
  salvare 604
  ștergere 594
antialias
  fișiere Adobe Illustrator 71
  fișiere EPS 71
  în grafică Web 548
  selecții 278
  stiluri strat 324
  text 439

anulare deformare straturi text 463
anulare operații 47
aplatizare
  imagini 315
aplatizare, imagini 315
aplicare plasture pe suprafață 211
AppleScript 671
Artefacte JPEG 221, 224
ascundere și afișare
  canale 285
  grilă și ghidaje 40
  mesaje de alertă 45
  stiluri strat 327
  sugestii instrumente 14
  utilizare măști strat 344
Asistența comunitară 2
asociere culori 191
automatizare
  loturi de seturi de date 676
  prin scripting 671
  procesare lot 667
  salvarea șabloanelor pentru alte aplicații Adobe 677
  utilizare droplet-uri 668
automatizare. *Vezi*acțiuni
automatizarea foilor de contacte 681
avertizări, afișare și ascundere 45

B

balans de alb pentru fișiere în format brut cameră 93
balans de culoare
  ajustare automată 199
  ajustare cu opțiunea Curbe 178
  ajustări generalizate 202
  comanda Înlocuire culoare 193
bară de stare
  despre 36
bară opțiuni, deplasare 26
barare text. *Consultați* Textul
bază
  culoare (în modurile de amestecare) 373
  dimensiune ieșire 510
  strat 350
biblioteci de contururi 326
bicromii
  creare 524
  culori supratipărire 525
  curbe 524
  despre 523
  exportul în alte aplicații 526
  salvarea și încărcarea setărilor 525
  tipărire 526
  vizualizare plăci individuale 526
blocare felii 540
blocare straturi 312
Bonusuri
  afișare și ascundere 42
  traseu destinație 405
bonusuri 4
Bridge. *Vezi* Adobe Bridge
Buffer tipar 53
Butoanele de aliniere 308
Butonul Creare instantaneu nou 51
butonul modului Standard, pentru dezactivarea măștii rapide 293

C

cadre
  adăugare 588
  interpolate 591
  selectare 589
cadre animație
  *Consultați și*animații
  adăugare straturi la 592
  aplatizare în straturi 605
  clonare conținut 580
  copiere și lipire 590
  duplicare 568
  editare 589
  interpolare 591
  metode de dispunere pentru 593
cadre fotografii 206
Calitate presă, presetări PDF 479
Camera Raw
  Vezi și fișiere în format brut cameră
  bază de date 108
  controale de previzualizare 87
  despre 84
  Editor profil DNG 98
  fișiere XMP 108
  Instrument de ajustare țintită (instrument TAT) 97
  opțiuni flux de lucru 111
canal alfa
  despre 284
canal mască strat 347
Canal Textură 434
canal țintă 285
canale
  Vezi și canale alfa, panoul Canale, canale de culoare, canale spot
  adâncime de culoare 58
  amestecare 297
  ascundere și afișare 285
  calcul 297
  culoare 284
  dimensiune fișier pentru 284
  divizare în imagini separate 287
  duplicare 287
  fuzionare 287, 288
  informații despre culoare 57
  invertire 195
  Mască rapidă 291
  mască strat 347
  miniaturi 285
  mixare 194
  număr maxim de 284
  opțiuni pentru 295
  salvare selecții în 295
  secvență de 295
  selectare 285
  ștergere 288
  sursă 195
  vizualizare 285
  vizualizare în panoul Histogramă 163
canale alfa
  Vezi și canale
  adăugarea texturii cu 434
  calcul 297
  convertirea la canal spot 528
  creare 294
  dimensiune fișier pentru 284
  formate de fișiere pentru salvare 284
  încărcarea unei selecții salvate din 296
  opțiuni pentru 294
  salvare 473
  salvare selecții în 295
  ștergere 288
canale de culoare. *Consultați secțiunea* Canale
canale spot
  Consultați și canale
  adăugare 527
  fuzionare 529
  opțiuni 529
  salvare 473

canava
  redimensionare 206, 210
  umplere 383
capabilități ale versiunii PDF 480
caractere
  scalare 454
caractere speciale
  în fonturi OpenType 449
caractere. *Consultați* text
casetă de dialog Editor degrade 379
Caseta de dialog Opțiuni felie 533
Caseta de dialog Punct de fugă 245
caseta de dialog Salvare pentru Web
  despre 543
  în panoul Dimensiune imagine 548
  lucrul cu felii în 547
  panoul Tabel de culori în 554
  redimensionare imagini în 548
  vizualizare adnotări în 545
caseta de dialog Setări de ieșire
  opțiuni de ieșire HTML din 562
  opțiuni de setare din 561
caseta de informații 60
casetă literă scalare 603
casetă picior scalare 603
casete de încadrare, de text 437
casete flotante. *Vezi* Straturi CSS
Cecitate cromatică
  culori martori virtuali pentru 146
celulă semitonuri 61
celule goale 562
celule spațiator 563
cercul culorilor 113
cercuri, desenare 384
cernelurile CMYK. *Consultați* cernelurile color pentru proces
cerneluri de tipărire, densitate 529
chenare de selecție
  ajustare comportament la 39
  conturare 276
  convertire în trasee 410
  definire trasee 410
  din trasee 409
  încadrare cu selecție 276
  închidere 267
  pentru text 464
ciclare, în animații 593, 594
clarificare imagini 224, 225, 226
clarificare selectivă 224, 227
clipboard
  golire 53
clonare video și cadre animație 580
cod temporal 568
codare binară, în fișierele EPS 488
codarea JPEG, în fișierele EPS 488
coloane, pentru poziționare precisă 38
Comanda Acoperire 522
Comanda Acțiune nouă 663
Comanda Afișare canale 285
comanda Afișare felii automate 536
Comanda Afișare globală stiluri strat 327
comanda Afișare numere felii 536
Comanda Afișare rigle 37
Comanda Ajustare 41, 266
comanda Alb & negru 184
Comanda Aliniere automată straturi 309, 351
Comanda Aliniere la selecție 308
Comanda Aliniere straturi 308
Comanda Amestecare automată straturi 311
Comanda Anulare 47
Comanda Anulare globală transformare culori 556
Comanda Aplatizare cadre în straturi 605
Comanda Aplatizare imagine 315
Comanda Aplicare imagine 297
comanda Ascundere felii automate 536
Comanda Ascundere globală stiluri strat 327
comanda Ascundere numere felii 536
Comanda Atribuire profil 153, 154
comanda Balans de culoare 198
comanda Blocare felii 540
Comanda Blocare/Deblocare culori selectate 557
Comanda Calcule 298
comanda Căutare și înlocuire 441
Comanda Chenar 276
comanda Colorare automată
  despre 200, 201
  opțiuni pentru 201
comanda Combinare felii 539
Comanda Configurare martor 145
Comanda Configurare probă 172
comanda Contrast automat
  despre 200
  opțiuni pentru 201
comanda Contur traseu 384
comanda Conturare 383
comanda Conversie în scris punctual 438
comanda Conversie în text paragraf 438
Comanda Conversie la forme 464
Comanda Conversie la obiect inteligent 335
Comanda Conversie la profil 155
Comanda Conversie la strat 336
Comanda Copiere cadre 590
Comanda Copiere stil strat 328
Comanda Corecție proporție pixeli 573
comandă Creare droplet
  în submeniul Automat 669
comanda Creare felii din ghidaje 534
Comanda Creare straturi 329
comanda Creare suprapuneri UV 626
Comanda Creare traseu de lucru 410
Comanda Creare traseu de lucru (pentru text) 464
Comanda Creștere 276
Comanda Culoare nouă 555
comanda Culoare selectivă 196
comanda Curbe
  adăugare puncte cu 178
  ajustare balans de culoare și interval tonal cu 178
  ajustare culori și tonuri cu 179
  despre 176
  opțiuni automate pentru 201
  scurtături pentru 180
  setare valori pentru tonuri luminoase și întunecate cu 188
  setare valori țintă cu 189
  utilizare instrumente pipetă pentru ajustarea tonalității 180
comanda Decupaj 207
comanda Decupaj și îndreptare fotografii 209
comanda Definire pensulă 362
comanda Definire tipar 385
comanda Deformare 234
comanda Defranjurare 279
Comanda Degrupare 351
comanda Desaturare 203
Comanda Deschidere 69
comanda Deschidere ca 69
Comanda Deschidere ca obiect inteligent 334
comanda Deschidere recente 69
Comanda Deselectare 266
Comanda Deselectare globală culori 556
Comanda Dezactivare adăugare/ștergere automată 408
Comanda Dimensiune canava 210

comanda Dimensiune imagine
  cu ajutorul opțiunii Automat 65
  modificarea dimensiunilor în pixeli 63
Comanda Distribuire straturi 309
Comanda Divizare canale 287
Comanda Duplicare 37
Comanda Duplicare canal 287
Comanda duplicare traseu 406
Comanda Efectuare selecții 410
comanda Egalizare 203
comanda Eliminare mat alb 279
comanda Eliminare mat negru 279
Comanda Export conținut 336
Comanda Export straturi în fișiere, în Photoshop 490
Comanda Extragere, previzualizare cu 690
Comanda Fără întreruperi 459
Comanda Felii noi bazate pe strat 535
comanda Filtru fotografic
  despre 197
  filtre de culoare personalizate 197
  filtre de încălzire 197
  filtre de răcire 197
comanda Foaie contacte II 681
Comanda Fuzionare canale 288
comanda Fuzionare în HDR 77
Comanda Fuzionare straturi vizibile 315
Comanda Gama 545
Comanda Gamă culoare
  despre 272
  Opțiunea Dispersie pentru 273
  previzualizare selecție 273
Comanda Golire 53, 284
Comanda Golire stil strat 329
comanda Împachetare imagini
  despre 678
  personalizare machete 680
comanda Import 693
Comanda Import dosar sub formă de cadre 577
Comanda Încărcare acțiuni 661
Comanda Închidere traseu din InDesign 393, 395
comanda Încorporare filigran 500
Comanda Înlocuire acțiuni 661
Comanda Înlocuire conținut 335
comanda Înlocuire culoare 193
Comanda Inserare stop 664
Comanda Instantaneu 51
Comanda Inversare 275
comanda Invertire 204
Comanda Lipire în 280
comandă Lot 667
comanda Luminozitate/Contrast 198
comanda Majuscule mici 447
comanda Mapare degrade 205
Comanda Mătuire 279
comanda Mixer canale
  creare imagini monocrome 195
  mixare canale 194
  opțiunea Canal de ieșire 195
  opțiunea Constant 195, 196
Comanda Mod buton 659
Comandă Niveluri
  asignarea valorilor tonurilor luminoase și întunecate cu 188
comanda Niveluri
  ajustare de interval tonal cu 174
  ajustare interval tonal cu 174
  ajustare tonalitate cu pipete în 180
  corectare dominante de culoare cu 175
  despre 173
  glisoare Niveluri de ieșire 189
  glisoare Niveluri de intrare 174
  opțiuni automate pentru 201
  Setare pipetă punct gri în 176
  setare valori țintă cu 189
comanda Niveluri automate
  decupare valori implicite 199
  despre 199, 201
Comandă nouă 67
comanda Nuanță/Saturație
  ajustare 181
  colorare imagini în tonuri de gri cu 183
  despre 181
  modificare gamă de culoare cu pipete 183
  specificare gamă de culoare cu 182
Comanda Obiect inteligent nou prin copiere 335
Comanda Opțiuni redare 659
Comanda Opțiuni Tipărire 507
comanda Posterizare, despre 204
comanda Potrivire culoare
  ajustări de culori cu 193
  despre 191
  potrivire culoare între straturi 192
Comanda Potrivire pe ecran 32
comanda Prag 204
Comanda Probă culoare 172
Comanda Rafinare muchie 277
comanda Reparametrizare 626
Comanda Reselectare 266
Comanda Resetare acțiuni 661
Comanda Revenire 47
Comanda Rotire canava 209
comanda Salvare 472, 473
Comanda Salvare acțiuni 661
comanda Salvare ca 472, 473
Comanda Salvare curent 13
Comanda Salvare optimizată 543
Comanda Salvare pentru Web 543
comanda Salvare pentru Web 472
Comanda Salvare selecție 295
Comanda Salvare spațiu de lucru 13
comanda Salvare versiune 472
Comanda Scalare efecte 329
Comanda Schimbare mod condițional 118
Comanda Sortare după luminanță 555
Comanda Sortare după nuanță 555
Comanda Sortare după popularitate 555
Comanda Ștergere culoare 557
comanda Ștergere felie 540
Comanda Ștergere spațiu de lucru 13
Comanda Strat prin copiere 335
Comanda Strat prin decupare 303
comanda Subscript 447
comanda Superscript 447
Comanda Tabel culori 123
Comanda Tăiere 207, 284
Comanda Tipărire 507, 508
Comanda Tipărire o copie 508
comanda Toate majuscule 447
Comanda Ton automat 199
comanda Ton automat
  opțiuni pentru 201
comanda Tonuri întunecate/Tonuri luminoase 186
Comanda Transformare 33
Comanda Transformare liberă, despre 233
Comanda Transformare/Anulare transformare culori selectate pentru Web 556
comanda Trasee către Illustrator 505
Comanda Traseu curent 348
comanda Umbră/Evidențiere 185
comanda Umplere 382, 383
comanda Variații 202
Comanda Verificare ortografică 440
Comanda Vizualizare nouă 32
Comenzi de mătuire 279
comenzi, înregistrare în acțiuni 662
compensare punct de negru 159

componente traseu 401
  copiere 406
  modificare formă 406
  mutare 406
  ştergere 407
  suprapunere 406
compoziţii straturi
  actualizare 342
  aplicare şi vizualizare 341
  lucru cu 340
  ştergere 342
  validare 342
compresia fişierelor. *Vezi*compresie
compresia JPEG. *Vezi* format JPEG
Compresia Lemple-Zif-Welch (LZW) 490
Compresia Run Length Encoding (RLE) 490
compresie
  despre 490
compresie CCIT 490
compresie cu pierderi
  format JPEG şi 490
comprimare
  PDF 481
Comprimare ZIP 491
configurare pagină 507, 510
Consorţiul Internaţional pentru Culori (International Color Consortium - ICC) 138
contrast
  ajustare 187
  ajustări automate 200
controale modale, în acţiuni 664
contur progresiv 278
conturare
  chenare de selecţie 276
  selecţii 381, 384
contururi 326
contururi, scurtături de la tastatură pentru 708
convoluţie 427
copiere
  ilustraţii PostScript din stocarea temporară 283
  în timpul tragerii 281
  între aplicaţii 282
  selecţii 280
  stiluri 328
  utilizare tragere şi plasare 282
copii multiple. *Vezi* duplicare
corectare distorsiune lentile 221
corectarea greşelilor 47
corecţii de culoare. *Consultaţi*ajustări de culori şi de tonuri
Creator tipare 691
cromaticitate, despre 114
Cronologie
  navigare 569
  previzualizare clipuri video şi animaţii 601
cuantizare
  browser 552
  despre 122
  în animaţii 604
  setarea Fără cuantizare 558
  transformare în culori sigure pentru Web 556
  transparenţă, în panoul Optimizare 553
cuantizare aplicată de browser 552
cuantizare difuzie 553
cuantizare tipar 553
culoare de amestec 373
culoare de amestec rezultată 373
culoare fundal
  editare cu panoul Culoare 131
  pagini Web 563
  selectare 124, 131
  umplere selecţii cu 382
Culoare HKS model 129
culoare mată, selectare 122
culoare plan frontal
  editare cu panoul Culoare 131
  selectare 124, 131
  selectare cu instrumentul Pipetă 124
  umplere selecţii cu 382
culori
  Vezi şi gestionare culori, model de culoare
  *Vezi şi*culoare fundal, gestionarea culorilor
  asociere 191
  blocare în panoul Tabel culori 557
  comutare la panoul Web 556
  conversie la tonuri de gri 118
  în grafice digitale 113
  invertire în imagini 204
  mapare la transparenţă 556
  pentru text 445
  ştergere 557
  straturi sau grupuri 313
Culori ANPA 129
culori complementare. *Consultaţi* cercul culorilor
culori de cerneală personalizate, selectarea în Alegere culoare Adobe 128
culori de proces
  consideraţii privind gestionarea culorilor 142
  despre 526
  simularea solidităţii 528
culori din afara gamei reproductibile
  despre 172
culori în afara gamei reproductibile
  afişate în panoul Informaţii 33
  alertă în Alegere culoare 125
  selectare 272
culori netipăribile 128
culori pentru editarea măştii 295
culori sigure pentru Web
  despre 128, 551
  schimbare în 128
  selectare în panoul Culoare 128
  selectarea în Alegere culoare Adobe 128
culori spot
  acoperire 529
  consideraţii privind gestionarea culorilor 142
  despre 526
culori supratipărire 525
Culori Toyo 129
curbe
  desenare, cu instrumentul Peniţă 394, 396
  remodelare 403
curbe, crearea unei curbe netede şi ascuţite 401
cursoare instrumente 25
cursor pensulă 358
cvadricromiile. *Consultaţi* bicromiile

D
decalaj cadru 592
decupare
  în comanda Niveluri automate 199
definire scurtături 694
definire şi ajustare planuri de perspectivă
  cu punct de fugă 245
defocalizare lentile, adăugare 224
deformare imagine 230
deformare imagine. *Consultaţi*imagini
deformări
  aplicate cu filtru Lichefiere 239
  reconstruire 242

degradeuri
  aplicare 377
  bibliotecă 378
  creare 379
  creare presetări pentru 380
  mapare interval tonal la 205
  scurtături de la tastatură pentru 708
  straturi de umplere 331
  transparență 378, 379
deplasare
  felii 537
  scurtături de la tastatură pentru 707
  straturi 308
deplasare față de linia de bază 453
descărcări
  actualizări, plug-inuri și versiuni de probă 3
deschidere
  fișiere EPS 71
  fișiere PDF 69
deselectare selecții 266
  Vezi și selectare
desen
  dinspre centru spre exterior 388
desenare
  cerc sau pătrat 384
  curbe urmate de linii drepte 396
  despre 387
  formă de covrig sau roată 389
  formă personalizată 390
  forme 388
  forme multiple într-un strat 389
  trasee, cu instrumentul Peniță 393, 394, 396
Desenare OpenGL, activare 613
design set de caractere. *Consultați* fonturi
despărțiere în silabe
  evitare întreruperi 459
despărțire în silabe
  automată 459
  metode de compoziție și 460
  opțiuni 459
DIC Color Guide 129
dimensiune disc de lucru, vizualizare 36
dimensiune document
  despre 64
  vizualizare 36
dimensiune document, vizualizare 36
dimensiune fișier
  despre 60
  monitorizare 314
  necesar pentru canale alfa 284
  scanare și 523
dimensiune imagine 59
dimensiune punct. *Consultați*text, formatare
dimensiuni de tipărire
  modificare 64, 510
dimensiuni pixel
  canale noi 284
  maxime 60
  vizualizare 60
dimensiunile pixelilor
  re-eșantionare și 62
dinamică formă, pentru pensule 366
discuri de lucru 53
dispunere automată cadre 593
distorsiune butoi 221
distorsiune lentile 221
distorsiune negativă 221
distorsiune trapezoidală, corectare 208
distribuire
  forme 407
  straturi 309
Divizarea feliilor 537
DNG (Digital Negative) 493
documente, scurtături de la tastatură pentru 705
dominante de culoare
  Consultați și balans de culoare
  corectare cu Niveluri 175
  corectare cu pipete 181
dpi (puncte per inch) 57
droplet-uri
  creare în Photoshop 669
  creare pentru diverse sisteme de operare 669
  despre 668
  probleme de compatibilitate 669
  procesare fișiere cu 669

E
ecrane semitonuri
  despre 61
Editare fără distrugerea informațiilor, despre 332
Efect Bizotare și Stampare 323
Efect Contur 323
Efect Strălucire exterioară 323
Efect Strălucire interioară 323
Efect Umbră interioară 323
Efect Umbrire 323
efecte
  amestecare grupare 319
  efecte de scalare 329
  eliminare 329
  modificare cu contururi 326
  scalare 329
efecte iluminare 326
efecte muchii 418
efecte speciale cu filtre 418
Efectul de iluminare Direcțional 432
Efectul de iluminare Omni 432
Efectul Reflector 432
element ALT HTML 541
element MESSAGE HTML 541
eliberare suprafețe, cu filtrul Lichefiere 238
e-mail
  salvare pentru 549
Encapsulated PostScript (EPS). *Vezi* fișiere EPS
eșantionare
  din straturi 304
  imagini cu un instrument 212, 214, 217
eșantionare cu instrumentul Pipetă 125
eșantionare de culori
  despre 165
eșantionoarele de culori
  ajustare 166
Every-line Composer 460
Exchange 3
export
  bicromii 526
  informații 3D în punctul de fugă 245
  măsurare în punctul de fugă 245
  texturi în punctul de fugă 245
  transparență 503
  trasee 505
Extensible Metadata Platform (XMP) 497
extensii nume fișiere, preferințe pentru salvare 474
extragerea obiectelor din fundal 689
Bonusuri
  Consultați și denumirile bonusurilor individuale

F
felii
  adăugare legături la 541
  ajustare la 537
  aliniere 539

  - automate 533
  - blocare 540
  - combinare 538
  - conversie 535
  - conversie de felii automate în utilizator 535
  - copiere 538
  - creare 534
  - culoare 535
  - culoare de fundal pentru 541
  - deblocare 540
  - deplasare 537
  - despre 533
  - duplicare 538
  - insigne în 536
  - limite de 536
  - linii 535
  - linii felie 536
  - lucrul în Salvare pentru Web 547
  - modificare 539
  - modificare ordine de stivuire pentru 539
  - numerotare a 535
  - opțiuni de ieșire pentru 540
  - redenumire 540
  - redimensionare 537
  - selectare 536
  - specificarea mesajelor de browser în opțiunile de export 541
  - ștergere 539
  - tip utilizator 533
  - tipul Fără imagine 540
  - tipul Imagine 540
  - tipuri de 533
  - vizualizare 535
- felii automate. *Consultați* feliile
- felii bazate pe strat, creare 535
- felii tabel 533
- felii utilizator. *Consultați* feliile
- fereastră document, vizualizare informații despre fișier în 36
- ferestre
  - mutare 9
- formate fișiere
  - *Vezi și* compresie, caseta de dialog Salvare pentru Web, *nume de formate individuale*
- fileuri, salvare cu filtrul Lichefiere 244
- filigrane, încorporare 499, 500
- filtre
  - Altele 427
  - aplicare 415, 417
  - aplicare cumulată 415
  - aplicare din Galerie filtre 415
  - Artistic 419
  - Claritate 424
  - Colaj 419
  - creare de efecte speciale cu 418
  - crearea fundalurilor cu 418
  - Creion colorat 419
  - Crochiu 425
  - Defocalizare lentile 229, 421
  - Deformare 422, 429
  - Digimarc 428, 499
  - Efecte iluminare 431
  - Frescă 419
  - Granulație film 419
  - îmbunătățirea performanței cu 418
  - Neclaritate 420
  - opțiunea Împachetare împrejur 429
  - opțiunea Repetare pixeli muchie 429
  - Pensulă uscată 419
  - pentru imagini de 16 biți 414
  - pentru imagini de 8 biți 414
  - Pixelare 423
  - previzualizare 415, 417
  - Randare 424
  - Stilizare 426
  - Strălucire neon 419
  - Tencuială 419
  - Tușe pensulă 421
  - Video 427
  - Zgomot 423
- filtre de culoare personalizate, în comanda Filtru fotografic 197
- filtre de încălzire 197
- filtre de răcire 197
- filtre Digimarc
  - citirea unui filigran 499
  - despre 499
  - înainte de adăugare 500
  - indicator de intensitate a semnalului pentru 501
  - setarea durabilității filigranului 501
- Filtre inteligente
  - aplicare 337
  - ascundere 338
  - copiere 337
  - deplasare 337
  - despre 336
  - dezactivare măști 339
  - duplicare 338
  - editare 337
  - mascare 338, 339
  - reordonare 338
  - setare opțiuni de amestecare 337
  - ștergere 338
- filtre Video
  - Culori NTSC 427
  - De-întrețesere 427
- Filtrele Altele 427
- Filtrele Artistic 419
- Filtrele Crochiu 425
- Filtrele Deformare 422
- Filtrele Neclaritate și Neclaritate accentuată 420
- Filtrele Pixelare 423
- Filtrele Randare 424
- Filtrele Stilizare 426
- Filtrele Textură 427
- Filtrele Tușe pensulă 421
- Filtrele Zgomot 423
- Filtru Claritate 224, 424
- Filtru Claritate inteligentă 225
- Filtru Claritate optimizată 225, 424
  - clarificare selectivă 227
  - după re-eșantionare 63
- filtru Claritate optimizată
  - despre 224, 226
- Filtru Corecție lentile 222
- filtru Defocalizare lentile 229, 421
- Filtru Lichefiere
  - invertire suprafețe blocate cu 241
- filtru Lichefiere
  - afișare fundaluri cu 245
  - deformare imagini cu 238, 239
  - deplasare pixeli la dreapta cu 239
  - înghețare și eliberare suprafețe cu 241
- Filtrul Acuarelă 420
- Filtrul Adăugare zgomot 423
- Filtrul Aplicare atomizor 422
- Filtrul Basorelief 425
- Filtrul Burete 420
- Filtrul Cărbune 425
- Filtrul Ciupire 422
- Filtrul Claritate accentuată 424
- Filtrul Claritate muchii 424
- Filtrul Colaj 419
- Filtrul Contur destrămat 426
- Filtrul Contur posterizat 420
- Filtrul Contur strălucitor 426
- Filtrul Coordonate polare 422

Filtrul Creion caligrafic 425
Filtrul Creion colorat 419
Filtrul Creion Conté 425, 428
Filtrul Cretă & Cărbune 425
Filtrul Cristalizare 423
Filtrul Crom 425
Filtrul Culori NTSC 427
Filtrul Curbe de nivel 426
Filtrul Cuțit de paletă 419
Filtrul Dale 426
Filtrul Dale mozaic 427
Filtrul Decalaj 428
Filtrul Deformare Sferă 422
Filtrul De-întrețesere 427
Filtrul Difuz 426
Filtrul Dizlocare 422
filtrul Efecte iluminare
  adăugare 433
  crearea stilurilor cu 434
  despre 424, 431
  texturi în 434
Filtrul Eliminare pete 423
Filtrul Extragere 689
Filtrul Extrudare 426
Filtrul Fațetare 423
Filtrul Filtru trece sus 427
Filtrul Fotocopie 425
Filtrul Fragmentare 423
Filtrul Frescă 419
Filtrul Granulare 427
Filtrul Granulație film 419
Filtrul Hârtie note 425
Filtrul Hârtie umedă 426
Filtrul Hașură oblică 421
Filtrul Împachetare în plastic 419
Filtrul Împroșcare 422
Filtrul Înclinare 422
Filtrul Întindere 420
Filtrul Lichefiere
  aplicare fileuri cu 244
  despre 238
  reconstruire 242
  salvare fileuri cu 244
  setare opțiuni instrument pentru 240
  utilizare opțiuni mască pentru 242
Filtrul Maxim 228
Filtrul Median 228, 423
Filtrul Mezzontinta 423
Filtrul Minim și Maxim 427
Filtrul Mozaicare 424
Filtrul Muchii accentuate 421
Filtrul Neclaritate bilaterală 421
Filtrul Neclaritate Casetă 420
Filtrul Neclaritate de mișcare 421
Filtrul Neclaritate după formă 421
Filtrul Neclaritate gaussiană 420
Filtrul Neclaritate Inteligentă 421
Filtrul Neclaritate medie 420
Filtrul Neclaritate radială 421
Filtrul Nervuri 427
Filtrul Nori 424
Filtrul Nori cu diferență 424
Filtrul Pasteluri brute 420, 428
Filtrul Pensulă uscată 419
Filtrul Personalizat 427
Filtrul Peticire 427
Filtrul Praf & Zgârieturi 423
Filtrul Punctificare 424
Filtrul Refracție lentile 424
Filtrul Schițe în tuș 422
Filtrul Semiton color 423
Filtrul Solarizare 426
Filtrul Stampare 426
Filtrul Ștampilă 426
Filtrul Sticlă 422, 428
Filtrul Strălucire difuză 422
Filtrul Strălucire neon 419
Filtrul Structură reticulară 425
Filtrul Substrat 420, 428
Filtrul Sumi-e 422
Filtrul Tencuială 419, 425
Filtrul Texturizator 427, 428
Filtrul Tipar semiton 425
Filtrul Trasare contur 426
Filtrul Turbionare 422
Filtrul Tușe diagonale 421
Filtrul Tușe întunecate 422
Filtrul Unduire 422
Filtrul Val 422
Filtrul Vălurire ocean 422
Filtrul Vânt 426
Filtrul Vitraliu 427
Filtrul Zigzag 423
fișier ReadMe 2
fișiere
  extensii pentru 474
  salvare preferințe 474
fișiere 3D
  deschidere 613
  despre 612
  formate 612
  randare 639
fișiere compatibile cu PDF/X
  considerații privind gestionarea culorilor 150
fișiere compatibile PDF/X, opțiuni 482
fișiere conforme cu PDF/X
  standarde 480
fișiere DICOM
  deschidere 641
  despre 641
  export ca JPEG 643
  vizualizarea metadatelor 644
fișiere EPS
  codarea binară 488
  codarea JPEG 488
  deschidere 71
  despre 492
  salvare 487
  salvare în format DCS 488
  salvare pentru machetă pagină 502
fișiere în format brut cameră
  aberație cromatică 100
  adâncime culoare 111
  ajustări locale 104
  balans de alb în 93
  bază de date pentru setări 109
  cache în Adobe Bridge 84, 88
  clarificare rezultat pentru 111
  claritate 103
  controale de ajustare tonală pentru 95
  controale de previzualizare 87
  controale de vizualizare 87
  copiere și lipire setări în Adobe Bridge 109
  corectare culoare dominantă 98
  creare instantanee 107
  culori non-neutre în 98
  despre 83
  Editor profil DNG 98
  export setări 110
  fișiere sidecar XMP 109
  histogramă și valori RGB 92
  pixeli în 111
  reducere zgomot 103
  reeșantionare 111
  rezoluție tipărire pentru 111
  salvare în alte formate de fișiere 91
  salvare și restaurare setări 108
  setare profil de culoare și adâncime culoare 111

  - vignetă postdecupaj 101
  - vignetare 100
- fişiere JPEG
  - opţiuni de optimizare 550
- fişiere legate
  - consideraţii privind gestionarea culorilor 142
- fişiere PDF
  - niveluri de compatibilitate 480
  - securitate 483
- fişiere PICT
  - despre 495
  - format resursă PICT 496
- fişiere sidecar 108, 109, 497
- fişiere sidecar XMP
  - în Camera Raw 108
  - vizualizare în Adobe Bridge 109
- fişiere SWF
  - despre 559
- focalizare
  - apropiere sau depărtare 30
- foi de stiluri în cascadă (CSS)
  - Generare opţiune de ieşire felie CSS 563
- fonturi
  - familii de fonturi 447
  - lipsă 449
  - OpenType 449
  - previzualizare 448
- Fonturi Multiple Master 448
- fonturi OpenType
  - despre 449
  - previzualizare 448
- Fonturi TrueType 448
- Fonturi Type 1 448
- format Cineon
  - despre 493
  - salvare în 489
- format fişier BMP
  - despre 493
  - salvare în 489
- format fişier DCS
  - DCS 1.0 488
  - DCS 2,0 488
  - pentru imagini cu canale spot 521
- format fişier DICOM
  - despre 493
- format fişier Digital Negative, despre 493
- format fişier EPS
  - codare JPEG 488
  - codarea binară 488
  - salvarea fişierelor în 487
- format fişier GIF
  - despre 494
  - opţiune Întreţesut pentru 487
  - opţiune Normal pentru 487
  - opţiuni de optimizare pentru 551
  - setări de optimizate Web 551
- format fişier PCX 495
- format fişier PNG
  - despre 496
  - opţiune Întreţesut 486
  - opţiuni pentru 486
  - salvarea fişierelor în 486
- format fişier PNG-24
  - opţiuni de optimizare 558
- format fişier PNG-8
  - opţiuni de optimizare 551
- format IFF, despre 494
- format JPEG
  - compresie 490
  - despre 494
  - salvare fişiere în 486
  - specificarea calităţii imaginii 486
- Format pentru documente mari (PSB)
  - salvare în 475
- format pentru documente mari (PSB)
  - despre 494
- format Photoshop 491
- format Photoshop 2.0, deschiderea fişierelor în 491
- format Photoshop EPS. *Consultaţi* fişiere EPS
- format Photoshop PDF 495
- format Photoshop Raw
  - despre 492
  - salvare în 488
- format PSD 491
- format Scitex 496
- format Targa 497
- format TIFF
  - despre 497
  - salvare fişiere în 485
  - salvare în, pentru machetă pagină 502
- formatare text
  - *Consultaţi şi* fonturi, stiluri de caracter, stiluri de paragraf
- formate
  - pentru secvenţe de imagini 566
  - pentru video 566
- formate de compresie fără pierderi 490, 491
- formate de fişiere
  - animaţie şi film 493
  - despre 472, 490
  - pentru previzualizări neacceptate 492
  - trasee acceptate 400
- formate de fişiere Web
  - GIF şi PNG-8 551
  - JPEG 549
  - PNG-24 558
- Formatul Adobe Photoshop EPS. *Consultaţi* fişiere EPS
- Formatul Bit Map Portabil 496
- formatul de fişier DCS
  - despre 288, 491
- Formatul Diafilm 493
- Formatul OpenEXR 494
- Formatul PIXAR 496
- Formatul Radiance 496
- Formatul WBMP 497
- forme
  - adăugare la 389
  - desenare 388
  - desenare personalizată 390
  - desenare, cu instrumentul Peniţă 393
  - distribuire 407
  - editare 391
  - intersectare 389
  - multiple într-un strat 389
  - rasterizare 390
  - roată 389
  - salvare formă personalizată 390
  - scădere din 389
  - selectare formă personalizată 390
  - suprapunere 389
- forme vectoriale, despre 387
- frecvenţă ecran
  - despre 57, 61
  - stabilirea rezoluţiei 64
- frecvenţă raster
  - salvarea setărilor pentru 520
  - scanare şi 522
  - setare 518
- frecvenţă. *Consultaţi secţiunea* Frecvenţa ecranului 61

fundaluri
  conversie 302
  din efecte pentru filtre 418
  ştergere 357
  stiluri strat şi 322, 323
fuzionare
  canale 287, 288
  straturi 314
  straturi de ajustare sau de umplere 332
  straturi ştampilate 315
  toate straturile vizibile 315

G
Galerie filtre 415
galerii foto
  creare 682
  stiluri 685
  utilizare token-uri în 685, 687
galerii foto Web
  creare 683
  opţiuni pentru 684
  personalizare 685
  stiluri 685
  utilizare token-uri în 685, 687
gamă culoare, specificare pentru compoziţie 320
game reproductibile 136, 172
game reproductibile de culori 136
gestionare culori
  Vezi şi profiluri de culoare, setări pentru culoare
  configurare 139
  consideraţii privind culorile de proces şi culorile spot 142
  consideraţii privind importul imaginilor 142, 143
  consideraţii privind tipărirea documentelor 148
  crearea unui mediu de vizualizare 138
  despre 136, 137, 138
  în straturi video 582
  pentru elemente grafice online 144, 145
  pentru PDF-uri 144, 150
  referinţă la setări pentru culoare 156
  salvare documente 473
  sincronizarea setărilor pentru culoare 140
  verificare virtuală culori 145, 148
gestionarea culorilor
  gestionarea tipăririi în Photoshop 513
  opţiuni de tipărire 511
  tipărirea ţintelor de culoare 515
  tipărirea unui martor tipărit 514
gestionarea culorilor de către driverul imprimantei 511
ghidaje
  ajustare 39
  Ghidaje inteligente 39, 40
Ghidaje inteligente 40
ghilimele curbate 439
ghilimele drepte. *Consultaţi*text, formatare
ghilimele tipografice 439
GIF-uri animate. *See* animaţii
glifuri
  în fonturi OpenType 449
glifuri alternative
  fonturi OpenType 449
glifuri, spaţiere pentru 457
Glisiera Prag 429
glisoare
  glisoare pop-up 15
  glisoare stânga-dreapta 15
glisoare stânga-dreapta 15
grafică vectorială
  despre 56, 387
  format de fişier SWF (Flash) 559
  text 464
  tipărire 511
grafică Web
  Vezi şi formate de fişiere specifice
  consideraţii privind gestionarea culorilor 144
  formate de fişiere, comparate 549
  generare straturi CSS 548
  optimizare 542
  previzualizare 549
  setări de ieşire 563
grafică Web, consideraţii privind gestionarea culorilor 145
grafică Web, optimizare 668
grile 39
grupuri
  adăugare straturi la 306
  grupare straturi 306
  moduri amestecare 316
  vizualizare 304

H
hărţi de dizlocare 422
hărţi protuberanţe 434
histograme
  citire 161
  despre 161
  nivel cache 164
HTML
  adăugare de text HTML la felii 542
  aliniere celulă pentru text 542
  cadru ţintă 541
  element ALT 541
  element MESSAGE 541
  setări de ieşire 562
  URL-uri în felii 541

Î
Illustrator. *Consultaţi secţiunea* Adobe Illustrator
Illustrator. *Vezi* Adobe Illustrator
iluminare globală 326
imagini
  adâncime de culoare 58
  afişarea dimensiunii 60
  ajustări de culori 167
  aplatizare 315
  aplicare perspectivă 230
  clarificare 224, 225, 226
  combinare mai multe 351
  conversia între modurile de culoare 117
  conversie între adâncimile de culoare 58
  copierea selecţiilor între 281
  creare 67
  creare din instantaneu 49
  creare din stare istoric 49
  creare imagini monocrome cu 195
  creare panoramice 260
  cu tente aplicate manual 196
  decupare 206
  deformare cu filtrul Lichefiere 238
  dimensiunea maximă 60
  dimensiuni de tipărire ale 64
  high key şi low key 161
  high-key şi low-key 161
  încărcare selecţiilor în 296
  înclinare 230, 234
  mărire 30
  opţiuni de conversie în culori indexate 121
  păstrare detalii tonuri luminoase şi întunecate în 189
  posterizare 204
  previzualizare pentru utilizare în clip video 602

  pseudocolor 123
  reconstruire cu filtrul Lichefiere 242
  redimensionare în caseta de dialog Salvare pentru Web 548
  re-eşantionare 62
  restaurare 47
  revenire la oricare stare 48, 52
  RGB 115
  rotire sau transformare simetrică 206, 209
  salvare 472
  scanare 66
  tăiere 207
  tipărire 507
  tonuri de gri 116
  transformare simetrică sau rotire precisă 230
imagini 16 biţi per canal 58
imagini 32 biţi per canal 79
imagini 8 biţi per canal 58
imagini alb-negru, creare 204
imagini bitmap
  despre 56
  rezoluţie 57
  transparenţă în 57
imagini CMYK
  afişare canal 285
  culori în afara gamei reproductibile 172
imagini cu tente aplicate manual 196
imagini cu tonuri continue, tipărire. *Consultaţi* tipărirea
imagini de fundal 563
imagini grafice funcţie de date
  aplicare seturi de date 675
  despre 672, 675
  generare imagini grafice 675
  variabile 673
imagini HDR
  comanda Fuzionare în HDR 77
  conversie în 8 sau 16 biţi per canal 79
  despre 75
  pictură pe 82
  vizualizare 78
imagini high-key 161
imagini în tonuri de gri
  atribute raster semiton pentru 519
  colorare 183
  colorizare 98
  conversia din modul Bitmap 120
  conversia în culori indexate 120
  conversie în imagini alb-negru 204
  creare prin mixare canale 194
  crearea din imagini color 118, 203
  despre 116
  stocarea selecţiilor în 284
imagini Lab
  afişare canal în 285
  moduri de amestecare pentru 317
imagini low-key 161
imagini panoramice, creare 260
imagini raster. *Vezi* imagini bitmap
imagini RGB
  afişare canal 285
  conversia în culori indexate 120, 121
  specificare culori numeric în 131
Imaginile cu gamă dinamică înaltă. *Consultaţi secţiunea* Imagini HDR 75
împingere puncte de ancorare şi segmente de traseu 405
import
  Consultaţi şi secţiunea Scanare
  grafică Illustrator 68
  ilustraţie prin tragere 282
  imagini cu suport WIA 66
imprimante desktop, profiluri de culoare pentru 149
încadrare imagini 211
încărcare
  biblioteci tipar 383
  contururi 326
  curbe bicromii 525
  setări de ajustări de culori şi de tonuri 171
  setări de ieşire 561
  tabele de culori 124, 558
indentare paragrafe 457
InDesign. *Vezi* Adobe InDesign
informaţii despre drepturi de autor, adăugare 499
îngheţare suprafeţe, cu filtrul Lichefiere 238
înregistrare, acţiuni 662
înregistrare, inserare stopuri în 664
înregistrarea software-ului 1
insigne 536
instalare fonturi 2
instantanee
  golire 48
  pentru stare 48
Instrument Burete 221
Instrument Claritate 220
instrument Clonare
  setare surse de eşantionare pentru 213
instrument Creion
  despre 354
  ştergere automată cu 358
Instrument Decupaj 33
instrument Decupaj 208
Instrument Deformare 239
instrument Degrade diamant 377
instrument Degrade liniar 377
instrument Degrade radial 377
instrument Degrade Reflectare 377
instrument Degrade unghiular 377
Instrument Densitate culoare- 220
Instrument Densitate culoare+ 220
Instrument Dezumflare 239
instrument Feliere 534
instrument Găleată vopsea 381
Instrument Linie, măsurare distanţe cu 33
Instrument Mână 28
Instrument Mânjire 219
Instrument Neclaritate 219
Instrument Ochi Roşu 218
instrument Pensulă
  despre 354
Instrument Pensulă istoric 47, 52
Instrument Pensulă pictură din istoric 356
Instrument plasture 217
Instrument Radieră 47
instrument Radieră 356
instrument Radieră fundal 357
instrument Radieră magică 357
Instrument Reconstruire 242
instrument Ştampilă Tipar 355
instrument Text 436
Instrument Turbionare orară 239
Instrument Zoom 33
instrumente
  Consultaţi şi presetări instrumente, *nume instrumente individuale*
  ajustare comportament pentru 39
  cursoare standard şi precise în 25
  eşantionare strat 304
  înregistrare în acţiuni 662
  navigare prin 25
  pictură 353
  scurtături de la tastatură pentru 695
  setare aspect cursor pentru 25
  umplere 690
  vizualizare elemente ascunse 19, 24
  vizualizare instrumente curente 36

instrumente 3D
  axă 615
  cameră şi obiect 614
instrumente cadru de selecţie
  coordonate în panoul Informaţii 33
  despre 266
  în punctul de fugă 245
  opţiunea Dimensiune fixă 266
instrumente degrade. *Consultaţi nume individuale instrument degrade*
instrumente filtru Lichefiere 239, 240, 242
Instrumente Peniţă
  despre 392
instrumente peniţă 33
Instrumentul Baghetă magică 271
Instrumentul Cadru de selecţie coloană unică 266
Instrumentul Cadru de selecţie dreptunghiular 266
Instrumentul Cadru de selecţie eliptic 266
Instrumentul Cadru de selecţie rând unic 266
instrumentul Clonare 211
  utilizare 212
Instrumentul Contor 651
instrumentul Creare plan, în punctul de fugă 245
Instrumentul Decupaj 206
instrumentul Degrade 33
Instrumentul Deplasare 280
instrumentul Editare plan, în punctul de fugă 245
Instrumentul Înlocuire culoare 218
Instrumentul Lasou
  opţiuni presiune stilou pentru 269
  utilizare 267
Instrumentul Lasou Magnetic 268
Instrumentul Lasou poligonal 268
instrumentul Peniţă
  desenare curbe 394, 396
  desenare curbe şi linii 396
  desenare linii drepte 393
  substituire comutare 407
  substituire comutare automată 408
Instrumentul Peniţă liberă 397
Instrumentul Peniţă magnetică 397
instrumentul Pensulă
  în punctul de fugă 245
instrumentul Pensulă Corecţie 211
instrumentul Pensulă Corecţie Pată 211
instrumentul Pensulă corecţie pată 216
instrumentul Pipetă
  culoare ţintă pentru 181
  despre 166
  în comanda Nuanţă/Saturaţie 183
  în punctul de fugă 245
  Punct alb 181
  Punct gri 176
  Punct negru 181
Instrumentul Reconstruire
  moduri 244
Instrumentul Riglă 39
instrumentul Selecţie directă
  activare temporară 403
Instrumentul Selecţie rapidă 270
instrumentul Transformare
  în punctul de fugă 245
Instrumentul Umplere 690
Instrumentul Umplere degrade 33
întârziere cadru 592
integrare Device Central
  Photoshop 475
interactivitate
  crearea cu straturi CSS 548
Interfaţa TWAIN pentru scannere 693
interliniere dactilografică 466
interliniere în text asiatic 466
interliniere tipografică 466
International Press Telecommunications Council. *Vezi* IPTC
interpolare 591
interpretare canal alfa 579
interval tonal
  ajustare cu Curbe 177
  ajustare cu opţiunea Curbe 178
  remaparea pixelilor din canal 204
  restituire histogramă 161
întreruperi de cuvinte, evitare 459
IPTC 109
ITPC 109

J
JavaScript 671

K
kinsoku shori. *Consultaţi* text asiatic
Kitul de dezvoltare software XMP 498

L
lacuri 528
lăţime de detectare, instrumentul Lasou magnetic 269
lăţimi fracţionale caractere 453
limbi, asignare la text 441
linii
  ajustare unghi şi lungime 403
  desenare 354
  desenare, cu instrumentul Peniţă 393, 394, 396
  mutare 403
  remodelare 403
linii şi puncte directoare
  mutare 403
lipire
  cadre 590
  ilustraţii PostScript 283
  selecţii 281
litere. *Consultaţi* text
lpi (linii per inch) 57, 61
luminozitate
  ajustare 187
  ajustare în Illustrator 8
  egalizare 203
  în modelul de culoare HSB 114
luminozitate, vizualizare în panoul Histogramă 163

M
majuscule mici. *Consultaţi*text, formatare
majuscule text. *Consultaţi*text, formatare
Manager de evenimente 671
Manager de evenimente scripturi 671
Manualul de referinţă pentru limbajul PostScript 520
maparea culorilor la transparenţă 556
marcaje de citate, despre 439
marcaje imprimantă 516
marcaje pagină 516
margini umede sau efect de acuarelă 371
mărire imagini 31
martor tipărit 514
mascări
  şi culori spot 529
măşti
  adăugare în straturi 344, 348
  adăugare măşti de filtre 340
  alegere culori pentru 294, 295
  aplicare la filtre inteligente 339
  canale salvate ca 295

  creare dintr-o selecție 295
  creare în canale alfa 294
  creare temporară 291
  despre 289
  dezactivare măști de filtre 339
  dezlegare de la straturi 349
  înlăturare măști rapide 294
  pentru text 464
  salvare drept canale alfa 289
  salvare selecții în 289
  schimbare opacitate pentru 294
  selectare suprafețe opace cu 349
  ștergere măști de filtre 340
  straturi 343
  tăiere 350
  vectoriale 344
măști de filtre 338
măști de tăiere 350
măști strat
  abandonare 349
  afișare 347
  afișare canal 347
  dezactivare și activare 347
  editare 345
  încărcare ca selecții 349
  straturi de ajustare ca 331
măști vectoriale
  adăugare 347
  conversie în mască strat 348
  dezactivare și activare 348
  editare 348
  eliminare 348
măsurare
  despre 39
  exportul datelor măsurate într-un fișier 649
  în punct de fugă 245
  instrumente 647
  modificare unități pentru 38
  puncte de date 647
  tipuri de 647
  unghi de rotație 33
  utilizare cadru de selecție decupaj 33
  utilizare instrument Linie 33
  utilizarea unei suprafețe de selecție 647
MATLAB
  conectare la 653
  configurare 653
  crearea unui document Photoshop în 654
  referințe comenzi 654
  utilizare cu Photoshop 653
memorie virtuală 53
memorie, eliberare 53
meniu panou, afișare 8
meniuri
  activare sau dezactivare culori 18
  personalizare 17
  ștergere set 18
  vizualizare elemente ascunse în 18
meniuri contextuale, utilizare 17
mesaje de alertă, ascundere și afișare 45
mesaje de browser 541
metadate
  despre 497
metadate XMP
  salvare cu un fișier 546
metode de compoziție 460
metode de interpolare 63
miniaturi
  în fișiere PDF 481
  redimensionarea în panoul Canale 286
  salvare 474
  strat 302
mod Acoperire 374
mod Bitmap
  utilizarea textului 435
mod bitmap
  instrument Găleată vopsea 381
mod Culoare Lab
  în Alegere culoare Adobe 127
mod Culoare mai deschisă 375
mod Culori indexate
  utilizarea textului cu 435
mod de culoare CMYK
  ajustări de culori și de tonuri în 172
  culori în afara gamei reproductibile 172
mod de culoare RGB
  ajustări de culori și de tonuri în 172
mod Densitate culoare+ 373, 374
mod Densitate liniară- 374
mod Densitate liniară+ 373
mod Diferență 374
mod Dizolvare 373
mod ecran standard 28
mod Excludere 375
mod În spate 373
mod Întunecare 373
mod Lumină crudă 374
mod Lumină intensă 374
mod Lumină liniară 374
mod Lumină necontrastantă 374
mod Luminare 374
mod Luminozitate 375
mod Mixare puternică 374
mod Multicanal
  utilizarea textului 435
mod Multiplicare 373
mod Normal 373
mod Nuanță 375
mod Raster 374
mod Saturație 375
mod Ștergere 373
modele 3D
  animare 635
  creare din straturi 2D 632
  pictare 629
  randare 636
  suprafețe, ascundere 629
  texturi 620, 626
modele de culoare
  despre 113
  HSB 114
  Lab 116
Modelul de culoare HSB 114
Modelul de culoare Lab 116
Modul Bicrom 116
Modul Bitmap
  conversia în tonuri de gri 120
  despre 116
modul Bitmap
  despre 118
  Opțiunea Model personalizat 119
Modul Culoare indexată
  despre 120
  opțiuni de conversie 121
modul Culoare indexată
  conversia imaginilor RGB și în tonuri de gri în 121
modul Culoare Lab
  despre 116
modul Culori RGB
  selectare culoare în 127
Modul de amestecare Trecere prin 317
modul de culoare CMYK
  selectare culori în 127
Modul de culoare RGB 115
Modul Mască rapidă
  opțiuni 294

modul Mască rapidă
  dezactivare 293
  schimbare opacitate cu 294
Modul Multicanal
  şi ştergere canale 288
modul Multicanal
  despre 117
Modul Ştergere până la istoric 357
moduri amestecare
  despre 373
  pentru grupuri de straturi 317
  selectare 316
moduri *Consultaţi* moduri de amestecare, moduri de culoare
moduri de amestecare
  pentru calcule de canale 297, 298
moduri de culoare
  Bicrom 116
  Bitmap 116
  conversia din Bitmap în tonuri de gri 120
  conversia imaginilor între 117
  conversia în culori indexate 120
  conversie în Bitmap mod 118
  Culoare indexată 120
  Culoare Lab 116
  Multicanal 117
  număr de canale 57
  RGB 115
  schimbare mod condiţional 118
  setarea în imaginile noi 67
  Tonuri de gri 116
  vizualizare în panoul Histogramă 163
moduri de desenare 387
mojikumi. *Consultaţi* text asiatic
monocrom, conversie în 204
monocromiile. *Consultaţi* bicromiile
Motorul de căutare în comunitate 2
muchii strat 307
muchii, netezire 410
mutare
  trasee 405

N

negative
  creare 204
netezire
  muchii de selecţie 410
  selecţii 277
nuanţă, despre 114
numere de serie. *Consultaţi* număr de serie pre-existent Photoshop

O

Obiecte inteligente
  conversie la strat 336
  duplicare 335
  editare 335
  export 336
  înlocuire conţinut 335
obiecte inteligente
  creare 334
  despre 333
ochi roşu, eliminare 211
OLE (Object Linking and Embedding) 505
opacitate
  degradeuri 380
  mască strat 347
  strat de fundal 316
  umplere 316
opacitate umplere 316
optimizare
  Vezi şi optimizarea graficii Web
  despre 542
  fişiere GIF şi PNG-8 551
  fişiere JPEG 549
  fişiere SWF (Flash) 559
optimizare grafică Web
  comprimare la o anumită dimensiune de fişier 547
  formate de fişiere pentru 549
  generare straturi CSS 548
  opţiuni SVG 560
  previzualizare rezultate 549
  procedură de bază pentru 545
  salvare presetări 546
  utilizare panoul Tabel de culori pentru felii 554
opţiune Adiacent 357
opţiune Diametru 363, 369
opţiune mod de culoare 375
opţiune Păstrare transparenţă 357
opţiune Rotunjime 364
Opţiune Selectare automată grup 308
Opţiune Selectare automată strat 308
opţiune Soliditate 364
opţiune spaţiere, pensulă 365, 369
Opţiunea Adăugare 299
Opţiunea Adiacent 219
Opţiunea Ajustare tonuri medii neutre din Colorare automată 202
Opţiunea Amestec efecte interioare ca grup 319
Opţiunea Amestec straturi tăiate ca grup 319
Opţiunea Canale de culoare color 286
Opţiunea Caracter aleator 381
opţiunea Constant 196
Opţiunea Corp Negru 123
Opţiunea Duplicare numai straturi fuzionate 37
Opţiunea Efecte de ascundere mască strat 320
Opţiunea Efecte de ascundere mască vectorială 320
Opţiunea Evidenţiere inteligentă 690
Opţiunea Funcţie spot personalizat 520
Opţiunea Fuzionare canal spot 529
Opţiunea Glisoare culoare dinamice 131
Opţiunea Înlocuire canal 296
Opţiunea Intersectare cu canal 296
Opţiunea Lăţime lasou 269
Opţiunea Optimizare după casetă de încadrare 604
Opţiunea Optimizare după eliminare pixeli redundanţi 604
Opţiunea Pictură cu degetul 219
Opţiunea Presiune stilou 269
Opţiunea Previzualizări imagine 474
Opţiunea Profil de culoare încorporat 473
Opţiunea Profil ICC 473
Opţiunea Protejare culoare plan frontal 358
Opţiunea Restaurare la fundal 593
Opţiunea Scădere 299
Opţiunea Simulare cerneală neagră 148
Opţiunea Simulare hârtie albă 148
Opţiunea Suprafeţe mascate 294
Opţiunea Transparenţă & Gamă reproductibilă 305
Opţiunea Tsume 466
Opţiunea Umplere cu culoare neutră 317
opţiuni amestec, avansat 319
opţiuni de mascare, cu filtrul Lichefiere 238
Opţiuni de optimizare WMMP 558
opţiuni de procesare lot 669
Opţiuni pentru instrumentul Formă 391
opţiuni vârfuri de săgeată 391
ordine de stivuire
  aranjare pentru felii 539
  straturi 307

P

Pagini supradimensionate, presetare PDF 478
Pagini Web compatibile cu XHTML 562
Palate de culoare Adaptiv 121
paleta Acțiuni
  despre 658
panoul Culoare
  Consultați și palete de culori
paletă culori VGA 495
Paleta de culoare Perceptual
  despre 121
Paleta de culoare Selectiv 121
Paleta de culori Perceptual
  număr de culori 122
Paleta de culori Uniform 121, 122
palete
  Vezi și panouri
  despre 6
palete de culoare
  culoare mată 122
  Exact 121
  Mac OS 121, 123
  pentru conversii în culori indexate 121
  Perceptual 121
  personalizare 123
  Selectiv 121
  specificare culoare de fundal 122
  specificare culori 122
  specificare transparență 122
  Web 121
  Windows 121, 123
palete de culoare Web 121
palete de culori
  Consultați și Panoul Culoare
  Adaptivă 121
  număr de culori 122
  Uniform 121
panorame
  360 de grade 262
panorame de 360 de grade 262
panou 3D
  prezentare generală 617
  secțiune Materiale 620
panou de culori de sistem Mac OS 121, 123
panoul 3D
  setări Fileu 620
  setări Lumini 624
  setări Scenă 618
panoul Acțiuni
  scurtături de la tastatură pentru 712
panoul Animație
  despre 567
  moduri 570
panoul Canale
  despre 285
  modificare afișare 285
  rearanjare canale în 286
  selectare canale în 286
panoul Caracter
  despre 443
  dimensiune text 445
panoul Caracter Kotoeri 468
Panoul Clonare sursă 211
panoul Comenzi 47
panoul Compoziții straturi 340
panoul Culoare
  alerte 128
  despre 130
  selectare culori sigure pentru Web cu 128
panoul Histogramă
  afișare 161
  afișare color canale 163
  ajustare vizualizare histogramă 162
  despre 161
  previzualizare ajustări în 164
  reîmprospătare 164
  statistici 163
  Vizualizare compactă 162
  Vizualizare expandată 162
  Vizualizare globală canale 162
  vizualizare un anumit canal în 163
panoul Informații
  afișare 165
  afișare corecții de culoare 33
  culori în afara gamei reproductibile 33
  despre 33
  opțiuni pentru 34
  previzualizare modificări culori în 165
  utilizare 34
  valori culori înainte și după 33
panoul Instrumente, configurare 8
panoul Istoric
  despre 48
  și procesare loturi 668
Panoul Jurnal măsurare 649
panoul Navigator 29
panoul Optimizare
  specificare cuantizare transparență în 553
panoul Paragraf
  despre 455
panoul Pensule
  despre 361
  scurtături de la tastatură pentru 714
panoul pop-up Presetare instrumente 27
panoul Specimene
  despre 131
  încărcare tabel de culori în 124
  scurtături de la tastatură pentru 718
panoul Straturi
  despre 301
  scurtături de la tastatură pentru 716
panoul Tabel culori 555
panoul Trasee 398
panouri
  Vezi și palete
  afișare și ascundere 8
  andocare 9
  deplasare 10
  despre 6
  grupare 11
  restrângere la pictograme 11
  scurtături de la tastatură pentru 711
  suprapunere 11
panouri pop-up
  despre 16
  modificare afișare pentru 17
  personalizare listă de elemente în 16, 44, 361
paragrafe
  aliniament optic punctuație 458
  despărțire în silabe 459
  despre 455
  formatare 455
  indentare 457
  spațiere cuvinte și litere 457
  spațiere între 458
parole pentru deschidere, în PDF-uri 483
parole pentru permisiuni
  în PDF-uri 483
parole, în PDF-uri 483
păstrare detalii tonuri luminoase și întunecate 189
pătrate, desenare 384
PDF-uri
  compresie 481
  conformitatea cu standardul PDF/X 480
  considerații privind gestionarea culorilor 144, 150
  deschidere 69

- Photoshop PDF 495
- presetări Adobe PDF 483
- salvare 476
- sub-eşantionare 481

penetrări
- creare 318

pensule
- cu textură 368, 372
- dinamic 365
- dinamică culoare pentru 370
- dinamică formă pentru 366
- duble 369
- împrăştiere 367
- margine umedă sau acuarelă 371
- opţiuni aerograf pentru 371
- opţiuni ştergere pentru 372
- presetare 359
- sensibilitate presiune pentru 372

pensule duble 369
Permitere istoric neliniar 51
personalizare scurtături 694
perspectivă
- ajustare 221
- aplicare 234
- corectare 222
- modificare la decupare 208
- transformare 208

Photomerge
- creare compoziţie 260
- creare panoramic fotografic interactiv 260
- despre 260
- fotografii sursă pentru 260
- realizare fotografii pentru 260
- selectare fişiere pentru utilizare în 261
- utilizare din Bridge 261

Photoshop. *Vezi* Adobe Photoshop
pictare
- cu o culoare în punctul de fugă 245
- cu pixeli eşantionaţi în punctul de fugă 245

pictograme
- panouri ca 11

pictură
- cu tipare 355
- instrumente pentru 353
- opţiuni 373

pixelare, cauze 57
pixeli
- afişare histogramă pentru 163
- afişare valori culori pentru 33
- per inch (ppi) 57
- selectare 265

pixeli de umplere 388
pixeli franjuraţi, înlăturare 279
pixeli, despre 56
planuri de perspectivă
- lucrul cu punctul de fugă 245

Plug-in pentru previzualizare video 602
plug-in-uri
- pentru formate de fişiere neacceptate 490
- pentru importul imaginilor scanate 66
- selectare dosar pentru 46

plug-inuri
- în Adobe Store 3

Portable Document Format (PDF)
- despre 495
- salvare fişiere în 476

posterizare imagini 204
PostScript, dimensiune punct 38
pozitive, creare 204
ppi (pixeli per inch) 57
Preferinţa Ecran & Cursoare 286
preferinţe
- Activare desenare OpenGL 613
- afişare transparenţă 305
- Alegere culoare 130
- culoare pentru avertizare gamă reproductibilă 173
- lista cu fişiere recente 69
- modul plug-in 46
- Plug-in-uri şi discuri de lucru 53
- restaurare la setările prestabilite 45

preferinţe generale
- Dezactivare adăugare/ştergere automată 407, 408

presetare
- pensulă 359

presetări
- contur 326
- pentru conversia fişierelor 478
- degrade 380
- export PDF 478
- stil 321

Presetări Adobe PDF. *Consultaţi* fişiere PDF
presetări instrumente
- creare 27
- despre 26
- panouri pentru 27

presetări PDF
- creare 478
- despre 478

previzualizare
- calcule de canale 298
- clip video şi animaţie cu cronologie 601
- culori. *Vezi* verificare virtuală
- documente pe un monitor video 602
- imagine tipărită 65
- limită selecţie 277
- obiecte extrase 690
- straturi 304
- valori pixeli şi culori 165

procesare lot 667, 668
procesor de imagine 666
profiluri de culoare
- atribuire şi eliminare 153
- atribuirea la şi eliminarea din documente 153
- conversie 155
- despre 150
- instalare 153
- mesaje de avertisment pentru 157
- pentru imagini importate 142, 143
- pentru imprimante desktop 149
- pentru monitoare 152

profiluri ICC
- *Vezi şi* profiluri de culoare
- încorporare în fişiere 550

profiluri pentru dispozitive de ieşire 149, 151, 153
profiluri pentru dispozitive de intrare 150, 153
profiluri pentru documente. *Vezi* profiluri de culoare
profiluri pentru monitoare 150, 152
Programul de îmbunătăţire a produselor Adobe 1
proporţie dimensiuni
- setări 603

proporţii pixeli
- asignare 575
- în imagini video 572
- personalizare 575
- restaurare valori prestabilite 575
- ştergere valori 575

protecţie glif 449

punct de fixare 269
punct de fugă
  copiere selecții 245
  definire și ajustare planuri de perspectivă 245
  despre 245
  despre selecții în 245
  export măsurători, texturi și informații 3D 245
  lipire element în 245
  lucrul în 245
  măsurare în 245
  pictare cu o culoare în 245
  pictare cu pixeli eșantionați 245
  planuri de perspectivă și grilă 245
  umplere selecții cu altă imagine a suprafeței 245
punct de origine (rigle) 37
punct de referință 231
puncte de ancorare
  adăugare sau ștergere 407
  conversie 408
  mutare și împingere 403, 405
  reguli pentru ajustare 403
puncte finale
  conectare 404
puncte imprimantă 38
puncte sensibile instrumente 25
puncte, fixare 269
punctuație, aliniament optic. *Consultați* text, formatare

R

randare grile. *Consultați*grile
raport de aspect
  al ilustrațiilor plasate 72
rasterizare
  ilustrații Illustrator 283
  ilustrații PostScript 71
  straturi 313
  straturi text 442
redimensionare
  despre 62
  felii 537
  imagini în timpul tipăririi 510
  text 437
re-eșantionare
  Consultați și secțiunea Redimensionare
  Consultați și secțiunea redimensionare
  despre 62
  metode de interpolare 63
renmoji. *Consultați* Text asiatic
repere de scală
  creare 646
  ștergere 646
restaurare imagini. *Consultați* imagini
resurse online 4
retușare
  cu instrumentul Pensulă Corecție 211
  cu instrumentul Pensulă Corecție Pată 211
  instrument Clonare 211
rezoluția imaginii 57
rezoluția imprimantei 61
rezoluția monitorului
  scalare și 61
rezoluție
  a imprimantei 57
  afișare 60
  despre 59
  dimensiune document și 64
  dimensiune fișier și 60
  frecvență ecran și 61
  imagini bitmap 57
  stabilirea optimă 64
rigle
  despre 37
  modificare setări 38
  punct de origine 37
rollovere, instrumente pentru creare 531
rotire
  exact 232
  imagini 209, 230, 233
  straturi și selecții 233
rularea rasterului 518

Ș

șabloane, utilizarea cu alte aplicații Adobe 677
salvare
  Consultați și nume de formate de fișiere individuale
  canale alfa 473
  canale spot 473
  curbe bicromii 525
  documente cu culori gestionate 473
  drept copie 473
  extensii de fișiere cu minuscule 474
  filigrane încorporate 499
  imagini 472
  în Illustrator 503
  informații despre drepturile de autor 499
  machete pagină 502
  miniaturi 474
  opțiuni 473
  pentru utilizare în Illustrator 503
  preferințe 474
  previzualizări imagine 474
  setări bicromii 525
  setări de ajustări de culori și de tonuri 171
  specificare extensii fișier la 474
  straturi 473
  tabele de culori 124, 558
saturație
  ajustare 181, 221
  ajustarea unui anumit interval de culori 97
  despre 114
saturație, ajustare 221
scală de măsurare
  crearea presetărilor 645
  setare 645
Scală dependentă de conținut 236
scalare
  dependentă de conținut 236
  imagini 230
  imagini în timpul tipăririi 510
  stiluri strat 329
  text 454
scanare 66
  despre 66
  estimarea dimensiunii fișierului pentru 523
  la rezoluția corectă 63
scopuri de randare 159
scripting
  Consultați, de asemenea, acțiuni, automatizare, droplet-uri
  pentru automatizare Photoshop 671
scris punctual. *Consultați*text, formatare
scurtături 694, 695
scurtături de la tastatură
  listă completă de 694
Scurtăturile dinamice 444
securitate, fișiere PDF 483
segmente de traseu
  împingere 405
selectare
  Consultați și selecții, chenare de selecții
  canale 529
  culori din toate straturile vizibile 272
  culori RGB 127
  game de culoare 272

- instantanee 52
- pixeli 265
- pixeli adiacenți 219, 272
- scurtături de la tastatură pentru 707
- straturi 305
- straturi dintr-un grup 306
- text 443

selecții
- adăugare la 275
- adăugare la canal 296
- afișarea și ascunderea muchiilor 275
- ajustare comportament pentru 39
- aliniere 266
- antialias 278
- atenuarea cu comanda Gamă culoare 273
- atenuarea muchiilor 278
- contur progresiv 278
- conturare 381
- conversie în strat 303
- copiere 280, 282
- copiere în timpul tragerii 281
- creare cu modul Mască rapidă 291
- creare de efecte pentru muchii cu 418
- crearea mai multor copii pentru 281
- cu chenare cu muchii drepte 267
- deplasare, ascundere sau invertire 274
- deselectare 266
- din măști temporare 293
- duplicare 281
- expandare 276
- extragere 689
- încărcare 296
- înlăturarea halourilor din jurul 279
- înlăturarea pixelilor franjurați dintr-o 279
- înlocuire în canal 296
- instrumente și comenzi pentru efectuare 265
- intersectare 275
- intersectare în canal 296
- invertire 275
- libere 267
- lipire 280, 281
- netezire 277
- personalizarea instrumentului Baghetă magică 271
- previzualizare, utilizarea opțiunii Rafinare muchie 277
- rafinare muchii pentru 277
- rafinarea cu comanda Gamă culoare 272
- restrângere 276
- salvare ca mască 295
- salvare într-un canal 295
- scădere din canal 296
- scăderea din 275
- selectarea părților neselectate 275
- selectarea pixelilor similari din 276
- ștergere 284
- ștergerea segmentelor de 267
- tragere între documente 281
- umplere 381

semitonuri
- despre 519
- opțiunea Funcție spot personalizat 520
- salvarea setărilor pentru 520
- selectarea de atribute pentru 518

sensibilitate muchie, instrumentul Lasou 269

separații de culoare
- ajustarea acoperirilor 521
- despre 507
- tipărire 521

separații. *Consultați* separațiile de culoare

setare clonare și corecție pentru sursă eșantion 211

Setarea durabilității filigranului 501

setarea Fișier de dimensiune minimă 479

setarea PDF cu conținut îmbunătățit 479

Setări de conversie în Adobe PDF 478

Setări de conversie PDF 478

setări de conversie, presetări 478

setări pentru culoare
- *Vezi și* gestionarea culorilor
- conversii de culoare 159
- pentru aplicațiile Adobe 141
- personalizare 156
- presetări pentru 156
- reguli de gestionare a culorilor 157
- scopuri de randare 159
- sincronizarea cu alte aplicații 140
- spații de lucru 156

seturi de acțiuni 661

seturi de date
- aplicare 675
- definire 675
- import din fișiere externe 676
- utilizare loturi de 676

Single-line Composer 460

Sistemul de culoare Trumatch 130

Sistemul de culori FOCOLTONE 129

software
- activare 1
- descărcări 3
- înregistrare 1

spațiere caractere 453

spațiere cuvinte 457

spațiere litere 451, 457

spațiere selectivă caractere 451, 452

spațiere, între cuvinte și litere. *Consultați* text, formatare

spații de culoare 113

spații de culoare CMYK
- despre 115
- previzualizare 172

spații de lucru
- culori meniuri în 18
- personalizare 13
- personalizare meniuri în 17
- ștergere meniuri din 18

spații de lucru, culoare 156

spațiu de culoare RGB, Adobe 156

spațiu de culoare sRGB 144, 157

spațiu de lucru pentru model de culoare 153

spațiu de lucru prestabilit
- restaurare 12

Spațiul de culoare Adobe RGB 157

specimene, partajare între aplicații 133

standarde ISO 480

stări istoric
- înlocuire 356
- opțiuni 50
- pictură cu instantaneu 52
- revenire la stări anterioare 49
- ștergere 49

ștergere
- canale 288
- canale alfa 288
- culori din seturi de specimene 132
- despre 356
- felii 539
- fixarea punctelor într-o selecție 267
- fundaluri 357
- obiecte 284
- până la istoric pentru restabilirea stării anterioare 47
- segmente de lasou 268
- selecții 284
- selecții blocate 284

stiluri
  aplicare presetare 322
  conversie în straturi 329
  copiere şi lipire în 328
  presetare 321
Stiluri ale filtrului Efecte de iluminare 433
stiluri strat
  ascundere şi afişare 327
  contururi 326
  editare 329
  eliminare 329
  expandare şi restrângere 327
  opţiuni pentru 323
  personalizat 323
  presetări 327
  scalare efecte în 329
  straturi text 435
stive de imagini
  conversia la un strat 655
  creare 655, 657
  despre 655
  editare 655
  moduri pentru stivă 656
stocare temporară
  copiere între aplicaţii 282
  opţiunea Export stocare temporară 283
  rasterizare imagini din 283
  salvare după părăsirea Photoshop 283
stopuri, inserare în înregistrări 664
strat activ 305
straturi
  Vezi şi straturi text
  afişare muchii 307
  aliniere 308, 309, 351
  amestecare automată 311
  aplatizare 315
  aplatizare din cadrele animaţiei 605
  aplicare stiluri presetate în 322
  ascundere şi afişare 304
  blocare 312
  codare culori 313
  conturare 381
  conversie în straturi CSS 548
  conversie stiluri în 329
  copiere şi lipire stiluri în 328
  creare 302
  creare document nou din 304
  creare felii din 534
  creare măşti vectoriale cu 344
  deplasare 307, 308
  dezlegare măşti în 349
  distribuire 309
  duplicare 303
  editare măşti vectoriale în 344
  eliminare efecte 329
  eşantionare 304
  export 314
  export în fişiere 490
  fundal 302
  fuzionare 314
  grupare 306
  în calcule de canale 297, 298
  încărcare limite ca selecţie 349
  interval amestecare şi 320
  legare 306
  mască 343
  măşti de tăiere şi 350
  miniaturi 302
  modificare efecte din 326
  opacitate 316
  penetrare 317
  rasterizare 313
  redenumire 313
  rotire 311
  salvare 473
  scalare efecte în 329
  schimbare ordine de stivuire pentru 307
  selectare 305
  selectare suprafeţe opace ale 349
  ştergere 314
  straturi de ajustare, despre 330
  transparenţă pictură 373
  umplere 381
  umplere cu culoare neutră 317
  unificare 590
  vizualizare 304
straturi 3D
  combinare cu straturi 2D 635
  conversie la obiecte inteligente 636
  export şi salvare 640
  fuzionare obiecte 634
  rasterizare 636
straturi CSS, generare 548
straturi de ajustare
  creare 331
  despre 170, 330
  editare 332
  fuzionare 332
straturi de formă 387
straturi de umplere
  creare 331
  despre 330
  editare 332
  fuzionare 332
straturi de umplere color 331
straturi text
  antialias 439
  anulare deformare 463
  despre 435
  modificarea orientării 442
  rasterizare 442
  transformare 435
straturi video
  despre 301
  eliminare lungime film 584
  mod culoare, adâncime culoare 566
  rasterizare 586
sub-eşantionare
  despre 62
  fişiere PDF 481
subfelii 534
subliniere. *Consultaţi* text
sugestii instrumente 14
  despre 19
Suport WIA 66
suprafaţă de lucru
  despre 6
suprafeţe imagine
  ajustare saturaţie culoare 211
  claritate 211
  iluminare sau întunecare 211
  înlocuire culoare 211
  mânjire 211
  neclaritate 211
SVG (grafică vectorială scalabilă)
  comanda Salvare pentru Web 560

Ţ
tabele de culoare
  culoare mată 122
  pentru asignare transparenţă la culori 123
  pentru conversii în culori indexate 121
tabele de culori
  cuantizare 122
  editare culori în 123
  personalizare 123
  predefinite 123
  salvare şi încărcare 124
  sortare 555

  specificare culoare de fundal cu 122
  specificare culori cu 122
  specificare transparență cu 122
Tabletă Wacom 365
tabletă, setare presiune peniță 372
Tagged-Image File Format (TIFF). *Vezi* format TIFF
tăiere
  despre 174
  grupuri 315
tăiere imagini 207
taste funcționale 720
tate-chu-yoko. *Consultați* text asiatic
text
  Consultați și secțiunea Textul
  Vezi și text asiatic, fonturi, formatare text, straturi text
  adăugare umbrire la 464
  aliniament optic punctuație 458
  anulare deformare 463
  asignarea unei limbi pentru 441
  barat 446
  casete de încadrare pentru 437
  căutare și înlocuire 441
  chenar de selecție împrejur 464
  confirmare 436
  creare 436
  despre 435
  dimensiune pentru 444
  editare 438
  editare despărțire în silabe 459
  formatare 447
  formatare cu panoul Caracter 443
  formatare paragrafe 455
  formatarea caracterelor 443
  ghilimele curbate sau drepte în 439
  opțiuni pentru text asiatic 466
  orientare pentru 442
  pe un traseu 461
  rasterizat 435
  redimensionare 437
  scurtături de la tastatură pentru 709
  selectare 443
  setare atribute font OpenType asiatic 468
  stil 447
  subliniere sau barare 446
  text paragraf 437
  transformare 437
  traseu de lucru pentru 464
  umplere 445
  verificare ortografică 440
text aliniere umplere 456
  Consultați text, formatare
Text asiatic
  despre 466
  mojikumi 469
text asiatic
  alinierea caracterelor în 467
  atribute font OpenType 468
  burasagari 471
  excepții de formatare în 459
  interliniere în 466
  kinsoku shori 470
  kumimoji 467
  opțiuni de întrerupere a liniei pentru 471
  renmoji 467
  setare opțiuni pentru 466
  tate-chu-yoko 467
text CJK.*Consultați* Text asiatic
text paragraf. *Consultați* text
text pe doi octeți. *Consultați* Text asiatic
text pe un traseu 461
Text tsume
  despre 466
text, editare
  despărțire în silabe 459
text, formatare
  cu paleta Paragraf 455
  deplasare față de linia de bază 453
  fonturi 448
  fonturi lipsă 449
  fonturi OpenType 449
  lățimi fracționale caractere 453
  metode de compoziție 460
  scalare 454
  scurtături de la tastatură pentru 710
  spațiere între cuvinte 457
  spațiere paragraf 458
  spațiere selectivă caractere și spațiere caractere 451, 452, 453
  toate majuscule sau majuscule mici 446
texturi
  copiere între instrumente 372
  în filtrul Efecte iluminare 434
  pentru pensule 368
  protejare în tușe pensulă 372
ținte profil imprimantă 515
tip rasterizat. *Consultați* text
tipare
  definire imagine ca 385
  despre 384
  dosar Tipar PostScript 385
  generare cu Creator tipare 691
  încărcare bibliotecă de 385
  pictură cu 355
  salvare bibliotecă de 385
  straturi de umplere 332
  umplere selecții cu 382
tipare moiré la tipărire 518
tipărire
  acoperire cu culoare înainte de 521
  atribute de semitonuri pentru 518
  bicromii 526
  comercială 515, 516
  configurare pagină pentru 510
  considerații privind gestionarea culorilor 148
  cu gestionarea culorilor 511
  culori supratipărire 525
  despre 507
  grafică vectorială 511
  imagine parțială 511
  imagini 507
  imagini cu tonuri continue 507
  opțiuni, setare 508
  previzualizare 65, 508
  scalare pentru 511
  separații de culoare 521
Tipărire de calitate superioară, presetare PDF 478
tipărirea comercială 515
Tipuri de efecte de iluminare 432
token-uri 685
  sintaxă 687
  utilizare în galeria foto Web 687
tonuri întunecate
  ajustare 186
  ajustare cu Niveluri 174
tonuri luminoase
  ajustare cu Niveluri 174
tonuri medii, ajustare cu Niveluri 175
transformare
  duplicare element în timp ce 230
  duplicare simultană 233
  punct de referință 231
  repetare 233
  selectare elemente în 231

  straturi 307
  text 437
transformare perspectivă 206
transformare simetrică imagini
  exact 232
transformare simetrică, imagini 209
transformarea obiectelor
  cu comenzile Perspectivă și Distorsiune 435
  din meniul Editare 435
transformări
  aplicare 230
  repetare 230
  selectare element pentru 230
  setare sau deplasare punct de referință pentru 230
  transformare liberă 230
transparență
  aplicată cu mască 293
  canava 210
  cuantizare 553
  degradeuri 379
  în grafică Web 554
  în documente 305
tranziții intermediare
  cadre animație 568
trasee
  ajustare 405
  ajustare unghi și lungime 403
  combinare 404
  conectare 404
  conturare 412
  copiere 406
  creare nou 399
  create din text 464
  definirea transparenței 503
  deschise 401
  desenare, cu instrumentul Peniță 393, 394, 396
  desenarea liberă 397
  despre 401
  din chenare de selecție 410
  distribuire 407
  editare 405
  exportul în Illustrator 505
  gestionare 400
  închidere 393, 395
  închise 401
  mutare 403
  păstrare deschise 395
  redenumire 400
  remodelare 403
  repoziționare 405
  salvare 400
  segmente de curbă 396
  segmente de dreaptă 396
  selectare 398, 402
  ștergere 400, 404
  suprapunere 405
  tăiere 503
  text pe 461
  tipărire 504
  umplere 411
trasee de lucru
  conversie selecție în 410
  creare 399, 400
  despre 387
trasee de tăiere
  despre 503
  tipărire 504
trasee deschise
  creare, cu instrumentul Peniță 395
trasee închise
  creare, cu instrumentul Peniță 395
tricromiile. *Consultați* bicromiile

U

umplere
  cu culoare plan frontal sau fundal 382
  cu degradeuri 377
  cu stare istoric 47
  selecții 381
  straturi 381
  text 445
  trasee 411
umpleri, scurtături de la tastatură pentru 708
unghi
  iluminare globală 326
  opțiune pensulă 364
URL-uri, asignare pentru felii 541
Utilizarea opțiunii Rastere precise 526

V

valori culori, previzualizare 165
valori hexazecimale pentru culori 127
valori mediane pixeli 163
valori pixeli
  abatere standard 163
  median 163
  medie 163
  previzualizare 165
valori pixeli cu abatere standard 163
valori țintă, setare cu Niveluri sau Curbe 188
vârfuri pensulă
  creare 362
  opțiuni formă pentru 363
variabile
  definire 674
  despre 673
variabilitate
  adâncime textură 369
  culoare 370
  curgere 371
  despre 365
  dimensiune 366
  număr 368
  opacitate 371
  rotunjime 367
  unghi 366
verificare ortografică 440
verificare virtuală
  despre 145
  în Acrobat 148
  în Photoshop, Illustrator și InDesign 145
verificări virtuale 172
versiuni de probă 3
video
  clonare conținut 580
  export 605
  previzualizare în cronologie 601
vignetare, corectare fișiere în format brut cameră 100
vignetare, despre 222
viteză de redare acțiune 659
vizualizare Dimensiune reală 31
Vizualizare globală canale pentru panoul Histogramă 162
vizualizare Pixeli reali 31

W

Windows (Microsoft)
  alegere culoare 130
  paletă de culoare 121
  paleta de culori de sistem 123

X

XMP (Extensible Metadata Platform) 497

Z

zgomot
  degradeuri zgomot 381
  în imagini în format brut cameră 103
  în pensule 371
zgomot de imagine
  reducere 221
zgomot imagine
  definit 103
  despre 223
zgomot, cuantizare 553
zonă vizualizare miniatură 29
zoom
  tragere 31
Zoomify 532